ELITE PLUS

Elite Plus

CREDITS

Programming by Chris Sawyer
Additional Graphics by Mark Scott
Music & Sound Effects by Dave lowe
Publisher - Paul Hibbard
Development Manager - Steve Perry
Quality Control - Andrew Luckett
Manual Editor - Rob Davies
"Imprint" - bu Andy Redman
Packaging Design - Julie Burness
Manual Graphics - Artistix

Special thanks go to Ian Bell and David Braden for all their co-operation in producing Elite Plus....and their original game, now a legend from Lave to Xeesti and beyond, which inspired an industry. Everything else is history...

Elite © 1984 Bell and braden. Elite Plus Proguramming © 1990 Chris Sawyer. documentation and Packaging Copyright © 1991 Microprose, Unit 1, Hampton Rd. Industrial Estate, Tebury, Gloucestershire, U.K., GL8 8DA.

マイクロプローズジャパン株式会社
〒183 東京都 府中市 若松町 1-3-28
TEL: 0423-33-7781
ユーザーサポート係　0423-33-7785

IBM is a registered trademark of International Bisomess Machines Inc. Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation. Ad Lib is a registered trademark of Ad Lib, inc. Roland is a registered trademark of Roland Corporation.

Printed by : Ikeda Printing Co.

Elite Plus . . . . 1~76

Imprint . . . . (1)~(78)

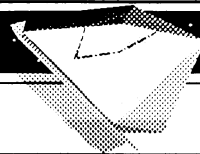
GALACTIC
CO-OPERATIVE OF WORLDS

ギャラクティック・コーポラティブ・オブ・ワールド（GCW）
「常に最高であり続ける。」

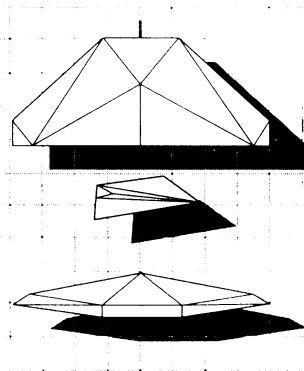
パイロット殿

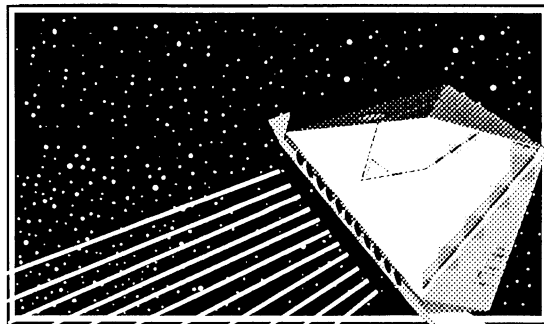
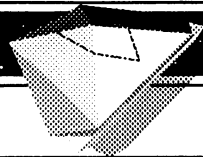
貿易兼戦闘艇コブラ・マーク３への搭乗を心からお祝い申し上げます。当機は、我がギャラクティック・コーポラティブ・オブ・ワールドの手配により、ファルコン・ドレーシー・スペースウェイズ（Faulcon Deracy Spaceways）社が代行してあなたのお手もとにお届けしました。あなたは当連盟の宇宙恒星間パイロット試験にめでたく合格なされました。このマニュアルには、宇宙での戦闘、貿易、航行すべての面がわかりやすく解説されています。必ずやあなたのお役に立てるものと確信いたしております。

パイロットの方に初めての宇宙艇をお届けるするのはとても重大な仕事です。この船には先人者たちの夢と野望が込められているからです。どうぞ、あなたの冒険心を熟練の技術と果てしない根気で満たしていってください。ご承知の通り、ありあまる富とエリート戦士としての地位、名声を両立させる事は並大抵の事ではありません。困難に負けず、どうかしっかりとゴール目指してお進み下さい。最後に、我が社のコブラを大事にお使い下さいますよう、お願い申し上げます。そうしていただければ、あなたの夢の実現に必ずお役に立てるものと信じております。

ギャラクティック・コーポラティブ・オブ・ワールド　理事
レイブ系パイロット・ライセンス・センター　書記官
ギャルコープ連邦政府パトロール　司令官

コブラ・マーク３

●デリバリー・アドバイス：

プレーヤーのコブラは惑星レイブ（Lave）の軌道を回る、コリオリス型（Coriolis）宇宙ステーションのドッキング・ベイに用意されています。パイロット・ライセンスは惑星レイブでしか発行されません。正式にライセンスを所有するもの以外は、このマニュアルを手にする資格はありません。皆さんはご自分のマニュアルをお持ちでしょうか。トレーダーの船を襲って貨物を盗み出す海賊行為も、このゲームの中では大目に見られることもあります。ところが、ソフトウェアの海賊行為（不法コピー）は法律で禁じられている行為であり、それを侵した者には重い罪が待っていることをどうかお忘れにならないで下さい。必ずご自分のディスクをお買い求めの上、お使い下さい。

●コブラ・マーク３について：

コブラ・マーク３には標準で艦首パルス・レーザー砲１門、ホーミング・ミサイル３基、燃料７光年分が装備されています。おそらく中型クラスの貿易艇としては最高のものでしょう。トレーダーとして一攫千金を夢見る者や、資金が工面できずに当面は武器を買い揃えることのできない好戦家にとっては、標準でこれだけの装備を持つコブラは、まさに理想的な船と言えることでしょう。

コブラ・マーク3

●コブラ・マーク3：

標準仕様：「艦首から艦尾をカバーするズィーマン（Zieman）反射シールドバリア、イングラム（Ingram）製「速射パルス・レーザー砲」用の船体マウント4台、ランス・アンド・ファーマン（Lance & Ferman）製の自動追尾装置を備えるシーク&キル・ミサイル・システム、ホロダイレクト・アンド・スルスペース・グラブディストート（Holodirect & Thruspace GravDistort）製通信システム、増設貨物スペース対応。」

コブラ・マーク3は非常に操縦しやすく設計された宇宙船です。超高速の宇宙航行を可能とするハイパースペース航法作動時にも優秀なC−ホールディング・ファクターを持ち、最高7光年分までのクイリウム（Quirium）H－燃料を搭載することが出来ます。加えて、宇宙ステーションで使用されているフルオート・トレーディング装置を標準で備えています。船の防衛も万全で、エネルギー・バンクからパワーを供給するジーマン反射シールドバリアを前後に、強力な速射パルス・レーザー砲を艦首に装備しています。操縦方法はいたって簡単です。艦橋にはホロダイレクト・アンド・スルスペース・グラブディストート製の通信システムが備えられています。環境保全&生命維持システムは、宇宙の長旅にそなえて自由度が高く、快適なビジネスの旅を約束します。

コブラ・マーク3は本来1人乗り用の貿易艇として設計されていますが、2人目のパッセンジャーを乗せる余裕も持っています。ただし、この場合2人目パッセンジャーは人間、またはサイズ、生理面で人間に準ずるアンドロイドであることが条件です。コブラ・マーク3は基本的に、貨物室、艦橋、動力ブロック、居住／衛生スペース、艤装フロアの五つのブロックで構成されています。

貨物室は船中央の大部分を占めています。貨物室のドアは下向きに開くように設計されています。ノーマルの状態での最

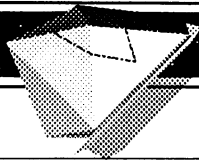
コブラ・マーク3

大積載量は1トン・キャニスターで20個分ですが、貨物室を拡張することで積載量を35個分まで増やすことも可能です。拡張による操縦性への影響は皆無です。1トン・キャニスターは磁力で貨物室内の貨物アームに固定されます。中央部分には貨物の自動積み下ろしを行なうオート・シャトルが2台格納されています。

艦橋には、操縦席と副操縦席を始め、ミッド・ステム・センター、脱出カプセルへの避難口、居住スペースに続く重力ホール、通信パネル、特別作業スーツ・ロッカー、レムロック（RemLock）供給ケース、オート・ドックシステム用の付属装置、携帯武器の格納庫などが用意されています。

動力ブロックには、ダイレクショナル・エンジン、システム・スペース・クルーガー（System Space Kruger）製の「ライトファースト（光速）」エンジン、イリコン（Irrikon）製のスルー・スペース・ドライブが置かれています。また、艦尾レーザー用のマウント、電子妨害装置（ECM）カプセル、ジーマン製シールドバリア発生装置、エネルギー・バンク、ハイパースペース航行用のクィリアム燃料貯蔵システムもここに設置されています。内部、外部アクセス・ドアもあります。放射能レベルの高い場所です。

居住／衛生スペースは第一艦橋の真下にあります。艦橋からは重力ホールを通ってアクセスします。ベッドが2つ、キッチン、廃物処理システムが用意されています。廃物処理システムはアオニアン（Aonian）用の猛毒の銅滲出物を処理する能力もあります。また、娯楽のためにシンプレジャー（Synpleasure）製のリラックス・カプセルとビデオも搭載しています。

艤装フロアは艦首から艦尾にかけて走っています。ここには前後左右のレーザー砲（コブラには艦首レーザーだけが標準

コブラ・マーク3

装備されています）のためのエネルギー・バンク、ミサイル台などが置かれています。ミサイル発射時には、専用エレベーターによってここから下層フロアに運ばれるのです。通信室もこのフロアです。さらに脱出カプセルの生命維持装置（艦橋から入るための独立ドア付き）、冷凍保存液タンク2つ、緊急時の使用にそなえてファクスエンバイラメント40立方メートルも用意されます。

艦橋のディスプレイ

操縦席の座り心地はいかがですか。シート調節はよろしいでしょうか。お酒が飲みたい気分でしたら、ためらわずにどうぞ。最後のチャンスなのですから。用意が整ったら、さあ出発です。タイトル・スクリーンが表示されますのでしばらくお待ちください。コックピットにおさまると、ミュージックが歓呼してくれるでしょう。

約20秒のクレジットが終わると、画面はデモ・モードからコブラのメイン・スキャナー・スクリーンに変わり、ゲームに登場する宇宙艇のデモを始めます。スペース・バーを押すのは、もうしばらくお待ちください。メイン・スキャナー・スクリーンの下には設定アイコンが一列に並べられ、さらにその下にはメイン・システム・パネルが設置されています。

このコントロール・アイコンを使って、ご自分の好みに合わせて入力方法の切り替えなど細かい設定を行います。

まず次の「設定変更」のセクションをよく理解してから「ステータス・スクリーン」の章に進んで下さい。スペース・キーを押すとゲームが始まります。それまでにはマニュアルの内容を完全に頭に入れて置いてください。

艦橋のディスプレイ

Keyboard Control

Joystick Control

Mouse Control

Load a saved game

Turn Sound On/Off

Exit to DOS

●設定変更アイコン

設定変更アイコンは全部で６個あります。コントロールの方法を切り替えたり、ゲームのセーブ／ロード、サウンドのオン／オフ、プレーの中止などの設定を行うことが出来ます。

アイコンの左上には数字が振られています。この数字は、キーボードのファンクション・キーまたはナンバー・キーに対応しています。好きなアイコンを選んでください。数字は、メインキーボード（フルキー）の最上段のキーを使って入力してください。10, 11, 12と振られているアイコンは、それぞれ[0],[－],[＝]（PC-9801は[^]）を押すことによって選択できます。（テンキーから入力する場合には、初めに必ずナンバー・ロックをして数字入力モードに切り換えてから使用してください。）：IBMのみ

●キーボード・コントロール

デフォルトの状態では、操縦はキーボードで行う設定になっています。キーボード・アイコン（アイコン＃１）の上に"✓"（チェック）マークが表示されており、現在は、キーボード操縦が選択されていることを示しています。操縦方法は３０ページに詳しく書かれています。キーの割り当てを変更するには、数字の１、あるいはF1を押してください。

スクリーンにピッチダウン、ピッチアップ、右ロール、左ロール、レーザー砲発射、速度の増減といったメッセージが順番に表示されます。それぞれの機能と対応させたい

艦橋のディスプレイ

キーを選んで、ご自分の好みに合った設定を行って下さい。

再設定が完了するとメッセージが消えます。（テンキーを設定キーに使う場合、必ずナンバー・ロックを解除してから再設定をして下さい。数字入力モードになったままではアイコンを選択してしまいます。＜数字入力モードはIBMのみ＞

●ジョイスティック・コントロール

ジョイスティックでプレーする場合は、アイコン＃2を選択して下さい。ジョイスティックのアイコンがマークされ、まず以下のメッセージが表れます。

「ジョイスティックをセンターの位置に戻し、スペース・バーを押して下さい。ジョイスティックの調整を行います。（Center joystick, then press Space Bar to calibrate. . . ）」

続いてキー設定のためのメッセージが表れます。

「速度アップを設定するキーを選んで下さい。次に速度ダウンを設定するキーを選択して下さい。（Select your choice of key to ... increase Speed.... Decrease Speed.）」

設定が終了するとメッセージは消えます。ジョイスティックによる詳しい操縦方法は31ページをご覧下さい。（PC-9801はデジタルスティックのみに対応しています。したがってセンター位置の設定はありません。）

●マウス・コントロール

マウスを使用するには、アイコン＃3を選択します。マウス・アイコンがマークされ、メッセージが現われます。速度アップと速度ダウンのキー設定を行って下さい。完了するとメッセージは消えます。

マウスによる操縦は31ページに詳しく説明されています。

艦橋のディスプレイ

●セーブしてあるゲームの続きをする

以前プレーしてセーブしておいたゲームは、アイコン#８でデータをロードし、続きを楽しむことが出来ます。

詳しくは、「ゲームのセーブ／ロード」をご覧下さい。

●サウンドのオン／オフ

アイコン#９でサウンドのオン／オフが切り換えられます。デフォルトの状態ではプレーの時には、サウンドはオンになっています。（サウンドボードを装置している場合）オフを選択すると、アイコンには赤いバツ印が表示されます。

●ゲームの中止

プレーを中止してOSに戻るには、アイコン#12を選択します。メッセージが表われ、ゲームの中止をプレーヤーに確認してきます。

ここで「OSに戻る」を選択しないと、スクリーンには「ゲームに戻るにはスペース・バーを押して下さい」というメッセージが表示されます。このマニュアルを読みながら、どのようにしてゲームを進めていくかを練習している人は、スペース・バーを押してゲームに戻って下さい。（IBMのみ）

ステータス・スクリーン

ステータス（状況表示）・スクリーン

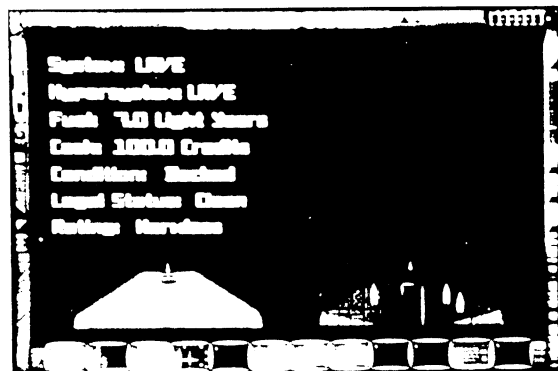
ステータス・スクリーンを呼び出すことで、プレーヤーとコブラ・マーク3の最新の状況を確認することが出来ます。ここに表示されるのは、システム、ハイパーシステム、燃料の残量、所持金、コンディション、リーガル・ステータス、等級の7項目です。

コブラ・マーク3は大量生産されている宇宙艇です。工場から出荷された状態では、ひとりひとりの注文に応じてカスタマイズされてはいません。

例えば、ゲーム開始時には一律に「ジェイムソン司令官」というディフォルト・ネームが付けられています。セーブするまでは、この名前を勝手に変える事はできません。言い換えれば、自分の好きな名前に変更するには1度ゲームを中断しセーブすればよい事になります。エスケープ・キーでゲームを中断して、F8でゲームのセーブが行なえます。セーブを選ぶと、どんな名前でセーブするかを聞いてきますから、お好みの名前をタイプしてリターンキーを押して下さい。（ただし、セーブができるのは、

ステータス・スクリーンに表示される情報は100％信頼できるものです。ただし、値段が安いのにひかれて悪質な業者から中古の船を買った場合は、信頼性に欠けることも考えられます。

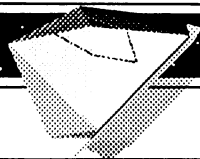
「システム（System）」には、現在あなたがいる惑星系が表示されます。このゲームはレイブから始まるようになっています。

「ハイパーシステム（Hypersystem）」とは、どこにハイパーシステム航法の目的地がロックされているかを示します。これもやはりレイブになっています。

ステータス・スクリーン

「コンディション（Condition）」にはその時の状況によって、4通りの表示をします。「ドッキング中（docked）」はシステムに表示された惑星の宇宙ステーションにドッキングしていること、「グリーン（Green）」はさしあたって危険な状態ではないこと、「イエロー（yellow）」は敵の船が接近していることをそれぞれ意味します。この表示が「レッド（red）」に変わると、大変危険な状態にあることを警告しています。

「リーガル・ステータス（leagal status）」にはギャラクティック・ポリス（銀河警察）の記録が表示されます。ここが「クリーン（clean）」なら、前科なしということなので何も心配することはありません。もしここに「犯罪者（Offender）」または「逃亡者（Fugitive）」と書かれていたら、それなりの覚悟が必要です。警察挺に追われることは当然として賞金稼ぎのスペーサーにまで命を狙われる事があります。

「等級（Rating）」には、いままでの戦闘、貿易業務を公平無私に評価したものが表示されます。**この等級をエリートにするのがスペーサーの夢であり、このゲームの目的でもあります。**残りの「燃料（fuel）」と「所持金（cash）」も表示されます。また、コブラの上面部と下面部がグラフィックで表わされますから、現在の装備の確認をすることができます。

ステータス・スクリーンの下には、コントロール・アイコンが1列に並んでいます。艦橋ディスプレイ・モードの時にも、メイン・スキャナー・スクリーンのすぐ下に、これらのコントロール・アイコンが表示されます。

ステータス・スクリーン

ステータス・スクリーン・アイコン

１から12まで合計12個の窓に、アイコンが１列に表示されるようになっています。

ここにはその場に応じて選択可能なアイコンだけが表示され、それ以外の窓には何も表示されません。例えばミサイルを装備していない時には、ミサイル発射のアイコンは表示されません。また同じ窓に、ある時はアイコンAが、ある時はアイコンBが表示されることもありますが、同時に使用する必要のあるアイコンが同じ窓に表示される事はありません。

アイコン左上には、それぞれ数字が振られています。この数字は、キーボードの機能キー（Fキー）またはキーボード最上段の数字キーに対応しています。10，11，12と振られているアイコンは、それぞれ[0]，[－]（マイナス），[＝]（PC-9801は[^]）と打って選びます。テンキーボードから入力することも出来ますが、始めに必ずナンバーロック・キーをプレスして、数字入力モードに切り換えてから使用してください。

今の状態でアイコン＃１は選択しないで下さい。このアイコンは宇宙ステーションからの発進スイッチですから、操縦方法も知らないまま宇宙空間に放り出されてしまいます。

ゲーム開始時のステータス・スクリーン・アイコンは、全部で８個です。以下に簡単な説明をしておきますが、詳しい説明はかっこ内のページを参照して下さい。なお、１度プレーが開始されるとステータス・スクリーン・アイコンの数は状況、装備に応じて増減します。

ステータス・スクリーン

#1： 自動発進／自動ドッキング

#2： 価格リスト表示

#3： ステータス・スクリーン表示

#4：ローカル／ギャラクシー・マップ表示

#6： コブラの燃料補給・整備

#7： ゲームを中断してセーブ

#8： ゲームをロードして続きを行なう

#11：システムデータのアクセス

データを利用する

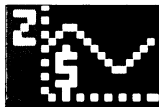
航行コントロール

プレーヤーの操縦するコブラ・マーク３には、優れたデータ保存・検索システムが備えられています。ギャルコープに加盟している惑星に関するデータなら、スピーディに検索ができます。宇宙には７つの惑星連邦があります。ギャルコープはその中でも最大の宇宙連盟とは言え、７つのうちのただの１つに過ぎません。ギャルコープに加盟している惑星は全部で2,000以上にものぼり、８つの銀河系に広がっています。加盟する惑星間の貿易、外交の橋渡しをするのがギャルコープの設立目的です。無政府状態が続いている星も少なくないので、軽装備のままでそういった惑星を訪れるのは大変危険です。データを収集し、政情を十分理解した上で目的地を決めるようにしたいものです。同時に経済状態の調査も不可欠です。これについては、貿易のセクションで詳しく解説します。

どの星を訪ねるかは、プレーヤーの人生目標に合わせてプランを立てるとよいでしょう。もし自分がエリートとして成功するのに必要な資質を備えていると思ったら、まず慎重に航海プランを立てることから始めましょう。計画はできるだけ正確に立てることをお勧めします。海賊の奇襲に備えて、コブラ・マーク３をできるだけ早くフル武装したいと考えるのは当然のことです。また、増設貨物室や燃料リチャージャーを手に入れて、効率の高い仕事をしたいとも考えている事でしょう。それには資金が必要です。このマニュアルの貿易のセクションを熟読し、収益率の高い貿易ルートを探し出すようにします。そうして得た資金を使って、希望する武器や装備品を購入しましょう。ところで、ここで１つ忠告しておきますが、自分の歩もうとしている人生が危険だらけのものである事をまず胆に命じてください。簡単に言うと、情勢が不安定な星へ出向いたり、密輸品を売買して危険な橋を多く渡るほど、短期間に高収益を上げ

る事が出来ます。その反面、早く命を落とす可能性も当然高くなります。宇宙で生きていくために必要なことは複雑に絡み合った数々の要素をバランスよく保つ事なのです。経験の浅い頃は、点数を早く稼ごうとして相手を問わずに無差別攻撃をかけ、ただひたすらに人命を奪うことが一番と考えるかも知れません。リーガル・ステータスはともかく「等級」は撃墜した数が多いほど早く上がってゆきます。ところが、プレーを重ね、宇宙で生き延びる術を学んでいくたびに、そういった行動は無茶以外の何物でもないということを理解していきます。
このような状況においては、様々な才能が要求されます。もちろん闘志満々という姿勢もいいでしょう。けれども生き延びていくためには、同時に高い考察力、決定力も要求されるのです。
ゲームを進行する上で必要なコントロール方法を以下に紹介します。どれもが、銀河をかけ巡るルートの計画を立てる上で、知っておかなくてはいけないことばかりですから良くお読みになってください。

アイコン＃１で自動発進／自動ドッキングを開始します。地図の読み方も母星への帰り方も知らずに、宇宙に放り出されたくなかったら、しばらくはこのアイコンに触るのはよしましょう。

アイコン＃２で各マーケットでの商品取り引き価格リストを表示します。売値、買値に加えて、各商品の在庫数も表示します。詳しい説明は63ページをごらん下さい。

データを利用する

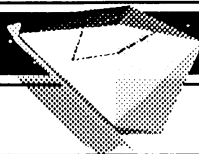
アイコン#3でステータス・スクリーン、つまり現在表示されているいつでも画面に切り換わります。したがって試しに押してみても、スクリーンに変化はないはずです。（あまり繰り返すと、コンピュータにばかにされますよ）　ゲームの途中でステータス・スクリーンが見たい時にお使い下さい。

アイコン#4でコブラ・マーク3が備えているマップとデータ・バンクを呼び出します。このアイコン選択すると、まず7光年以内のローカル・マップが表示されます。もう一度選択すると、今度は銀河すべてを網羅したギャラクシー・マップに切り換わります。つまり、アイコン#4を選択する事でローカル・マップとギャラクシー・マップを交互に切り替えます。

ローカル・マップ

このローカル航行地図には、プレーヤーが現在停泊している宇宙ステーションがある惑星を中心として、その附近の惑星がグレーの丸で表されています。赤い円で描かれたエリア内の惑星には、燃料の再補給なしに飛ぶことができます。ゲームを開始した場合、コブラ・マーク3の燃料タンクは満杯ですから、この範囲がコブラの最高飛行距離と考えていいのです。コブラ・マーク3は1度に7光年の旅ができるように設計されています。

ギャラクシー・マップ

ギャラクシー・マップは各銀河ごとに1つで、ゲームは第1銀河から第8銀河までを舞台としていますから、全部で8個用意されています。それぞれのマップには、その銀河に浮かぶギャルコープ加盟の星が全て表示されています。ある銀河から別の銀河へは、インターギャラクティッ

ク・ハイパードライブを購入すると簡単に移動することができます。F４または数字の４で呼び出すことができるのは、現在プレーヤーがいる銀河のマップだけです。それ以外のマップは見ることができません。また、ハイパードライブ航法については後の項に詳しく説明されています。

グリーンの十字サイト・カーソルはマップ内を自由に動かす事ができます。このカーソルは次に説明するアイコン＃８、９、10、11と合わせて使用します。

アイコン＃８で「距離ゲージ」に切り換わります。このアイコンを選択すると、十字カーソルが現在の位置から１番近い惑星に移動し、その星の名前と現在地からの距離を表示します。

アイコン＃９でシステム（惑星系、恒星系）・サーチが起動します。選択すると、「どのシステムを検索しますか。」とメッセージが聞いてきますから、検索したいシステム名（例えばレイブやリースティなど）を入力し、リターン・キーを押して下さい。希望する場所に十字カーソルが自動的に移動します。この機能はギャラクシー・マップと併用すると良いでしょう。また、近距離マップには各惑星の名前が表示されていますから大変便利です。

アイコン＃10でカーソルを現在地に戻すことが出来ます。

アイコン＃11でワールド・データ・リンクが起動します。まず目的の星を選択し、この機能を

データを利用する

ワールド・データ・リンク

利用して詳しい情報を入手します。

十字カーソルを任意の惑星系に移動し、アイコン#11を選択すると、中央銀河データバンクに保存されたデータを読む事ができます。ＯＳＡ（Orbit Space Authority: 各惑星に設けられた組織で、宇宙ステーションにおける航海の安全管理、貿易業務の円滑な促進、内宇宙の法、秩序の尊守を主な仕事とする。）は、ここで提供するデータの正確さに関していかなる責任もおいかねます。しかし、ここで概要を入手し、それをもとに行動するといいでしょう。ここで提供されるデータには、現在位置からの距離、主要民俗（生命形態）、農工業の先進度に加えて、工業技術レベルが１から12までの数字で表されています。組合国家から無政府状態の星まで、現政府に関するデータも得る事ができます。取り引きを行なう上で、危険度を知る指標になることは間違いありません。

賞金目当ての無差別な殺人鬼と化すか、ごく一般のトレーダーとして無難なルートを通り戦闘を避ける道か、それを選択するのはプレーヤー自身です。いずれの場合でも、目的地の経済と政治の基盤構造によって、プレーヤーが通るルートに大きく影響を受けることでしょう。詳しい説明は、６３ページの「惑星間の航海と貿易」に書かれています。

レイブを出発する前に、ローカル／ギャラクシー両マップとワールド・データ・リンクの使い方を完全にマスターしておきましょう。しばらく触ってみて、任意の惑星までの距離を調べたり、データ・リンクから情報を引き出す練習をすると良いでしょう。

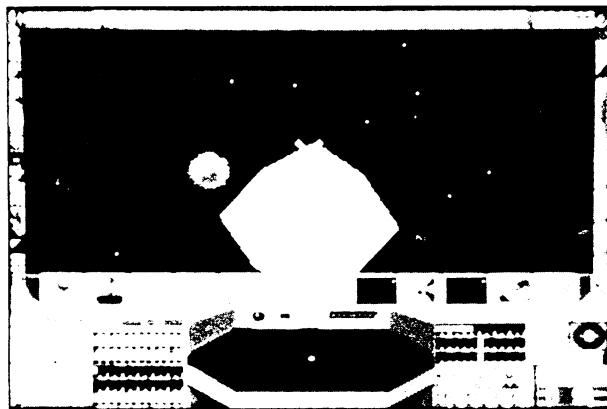
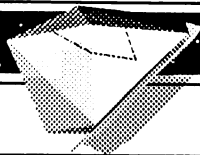
コリオリス型宇宙ステーション

ギャルコープ加盟の惑星は、軌道上にコリオリス型（Coriolis）宇宙ステーションを打ち上げています。ここは治外法権の場であり、運営管理はギャルコープ（GalCop）とその惑星の政府が行っています。

ところが、新設計のドド（Dodo）型ステーションが誕生してからは、先進惑星系ではコリオリス型を廃止し、この新型ステーションを採用するようになりました。ドド型が12面体のデザインを持つのに対し、コリオリス型は８面体にデザインされています。惑星に対する垂直軸で自転しており、ステーションの１面だけが、常に惑星と向かい合っています。ステーションへの進入通路はこの面に設けられています。

コリオリス宇宙ステーションは、惑星ベティタイス（Vetitice）にある銀河宇宙航行研究センター（GASEC）の実験室で、デザインされました。第１号は、2752年にレイブの軌道に初めて姿を見せました。

その特徴は強力な防衛シールドを持ち、さらに、大量のバイパー(Viper)型戦闘機や数隻の大型戦闘艦を配して海賊や敵の襲撃に備えていることです。ステーション内部はフリースペースになっています。それぞれのドッキングベイには停泊施設と給油施設が設けられています。加えて、街、病院、農地、庭園まで整備されているのには驚きます。

その大きさは直径１標準キロメートルで、2000隻の停泊が可能な

コリオリス型宇宙ステーション

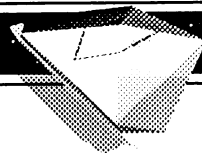
上、これ自体が星として生活の場を提供することもできるようになっています。
コリオリス型宇宙ステーションから発進するには、惑星ドッキング・オーソリティに正式なリクエストを出さなくてはいけません。ただしゲームの中では簡略化されていて、アイコン#1を押すだけでただちに自動発進が行われます。

宇宙ステーションからの発進

宇宙ステーションからの発進

発進許可がおりてドッキングベイを出発すると、そこから出口までは約10秒ほどかかることを覚えておきましょう。目の前にはいきなり幾何学的なパターンが現われますが、これは防衛シールドに設けられたトンネルを通過しているためです。ここを出ると、そこは宇宙空間、いよいよ旅が始まるのです。
目の前に惑星が見えているはずです。新しいゲームは常にレイブが出発点となります。つまり、初めてプレーするあなたは、現在惑星レイブの軌道上に浮かんでいることになります。前述のとおり、コリオリス型ステーションの出入口は所属する惑星の表面に面していますから、ここから発進した船は、まず目の前の惑星を一直線に目指して飛行しているわけです。

基本操縦法

コブラ・マーク3は非常に操縦しやすい貿易船でありながら、高速戦闘艇としての性能も十分兼ね備えています。指先のタッタ1つで、加速／減速も思うままです。しかし、いくら操縦が簡単だからとは言っても、練習なしにコブラを思うままに操る事は不可能です。もっとも、これはどの船にも共通して言えることですが…。

宇宙ステーションからの発進

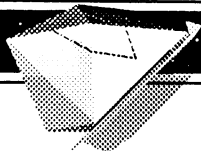
ゲームはESCキー（エスケープ・キー）で一時停止できます。艦橋ディスプレーに完全に慣れるまでは、一時停止させながら少しずつ操作を覚えていくと良いでしょう。一時停止中に表示されるアイコンは以下のとおりです。

アイコン#1でキーボード操作モードに切り換わります。

アイコン#2でジョイスティック・コントロール。モードに切り換わります。

アイコン#3でマウス・コントロール・モードに切り換わります。

（アイコン#1から3は一度に一つしか選択できません。）

アイコン#4で操縦桿のセンタリング機構をオン／オフします。

宇宙ステーションからの発進

アイコン#5で操縦桿のダンピングを選択します。)

アイコン#6は降下／上昇操作を反対にします。

アイコン#7は上下・左右の操作を反転します。

アイコン#9でサウンドのオン／オフが出来ます。

アイコン#11を選択すると、プレー中のゲームを中止します。

アイコン#12を選択すると、OSに戻ります。

一時停止からは、スペースバーを押すことでいつでもゲームに戻ることができます。

ダンピング

ダンピングが選択された状態では、方向コントロールが緩慢になり、操縦が易しくなります。操作の反応は、ノーマル時と比較して、ずっと緩やかになります。操縦練習中はこのモードにしておけば、かじを切り過ぎるのを避けられます。

センタリング機構

センタリング機構を選択しておくと、操縦桿（カーソルキー、マウス、ジョイスティック）から手を放すと、コントロールは自動的にセンターの位置に戻ります。例えば旋回飛行中に手を放すと、機は旋回を止めて直線飛行に移行します。

宇宙ステーションからの発進

飛行コントロール

☆キーボード・モード	
左ロール	数字キーボードの"4"
右ロール	数字キーボードの"6"
降下	数字キーボードの"8"
上昇	数字キーボードの"2"
	〈注〉ナンバーロックは外して下さい。
	ナンバーロックの状態ではアイコンを
	選択してしまいます。
スロットル・オン	キーボードの">"
スロットル・オフ	キーボードの"<"
レーザー発射	スペースバー

☆ジョイスティック・モード	
左ロール	ジョイスティックを左に倒す。
右ロール	ジョイスティックを右に倒す。
降下	ジョイスティックを前方に倒す。
上昇	ジョイスティックを後方に引く。
スロットル・オン	キーボードの'>'
スロットル・オフ	キーボードの'<'
レーザー発射	スペースバー

☆マウス・モード	
左ロール	マウスを左に移動する
右ロール	マウスを右に移動する
降下	マウスを前方に押す
上昇	マウスを後方に引く
スロットル・オン	キーボードの">"またはマウスの右ボタンを押したまま手前に引く
スロットル・オフ	キーボードの"<"またはマウスの右ボタンを押したまま前に押す
レ--ザー発射	スペースバー

宇宙航行コンソール

1．2個のエネルギー・バンクが、艦首と艦尾に設けられ、前後の防衛シールドバリアにパワーを提供します。1番上には「FORE - SHIELD（前方シールド）」の状態が、2番目には「AFT-SHIELD（後方シールド）」の状態がそれぞれ表示されます。

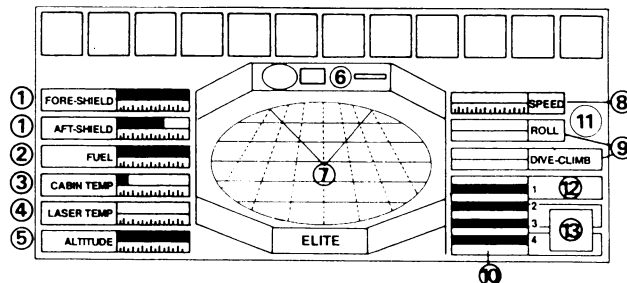
2．「Fuel Level（燃料レベル）」を表示します。

3．太陽に接近しすぎると「キャビン温度計（CABIN TEMP.）」が上昇するので注意が必要です。

4．レーザー砲を連続使用すると「LAZER TEMP.（レーザー砲温度）」が上昇します。中央ハウジングがオーバーヒートするとレーザーは自動的に停止し、システムの損傷を防ぎます。

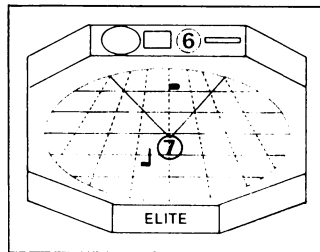
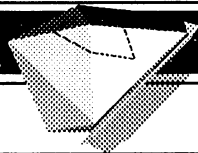
5．惑星を飛行中は、「ALTITUDE（高度）」に常に気を配ってください。あまり低空で飛行すると、命取りにもなりかねません。

6．「CONDITION（コンディション）」は、グリーン、イエロー、レッドの3色で現在の危険度を表わします。

7．「FLIGHT GRID SCANNER（フライト・グリッド・スキャナー）」はコブラの周囲の様子を、3Dで表示する優れたレーダーです。視点はコブラの上部後方です。他の宇宙船の正確な位置を表示します。

8．「速度計（Speed）」は、海賊からの攻撃から身を守るために、惑星には最高速度でアプローチしましょう。ただし、宇宙ステーションへは低速で接近し、できる限り低速でドッキングを行ないます。

9．「GYRO ORIENTATION BAR（ジャイロ・オリエンテーション・バー）」で自機の運動の様子がわかります。「ROLL（ロール）」は左右の傾き、「降下／上昇（DIVE-CLIMB）」は前後の傾きをそれぞれ表示します。

10．防御シールドが限界以上の攻撃にあうと、エネルギーの消費は著しく大きくなります。また、レーザー砲やECMシステムの使用でも多量のエネルギーを消費します。第4エネルギーバンクまで燃料レベルが下がると、「エネルギーが残り少なくなりました（Energy Low）」というメッセージがスクリーン上に点滅します。通常は、シールド表面から放射能を吸収し、自動的に燃料は再補給されます。

11．目的の惑星がフライト・グリッド・スキャナーの有効範囲外にある場合、つまりコブラと惑星の距離がかなり離れている場合には、航行コンパスは第1にその惑星を拾い、大きな丸で表示します。メイン・スキャナー・スクリーンのフロント・ビューで、近づく惑星が確認できるはずです。一方、惑星に十分に近づき、フライト・グリッド・スキャナーが宇宙ステーションを捉えると、コンパスは惑星を追いかけるのを止め、今度は宇宙ステーションを追いかけるようになります。この時、ステーションは大きな丸で表示さ

艦橋ディスプレイ

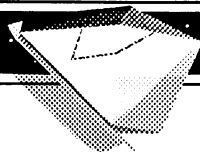
れます。航行コンパスに、小さい十字が表示された時には、その目標が後方にあるということです。

12. 「MISSILE STATUS INDICATOR（ミサイル・ステータス・インジケーター）」は搭載ミサイルの数を表示します。同時に照準セットがON / OFF / LOCK（オン／オフ／ロック）で発射準備状態のどの状態にあるのかも表示します。
13. ここに「S」と表示されると、宇宙ステーションの保護ゾーンに進入したことを示します。また、敵のECM対ミサイル電子妨害装置の電波を探知するとコンソールに「E」のマークを表示します。

飛行訓練

前セクション「コリオリス型宇宙ステーション」ならびに「宇宙ステーションからの発進」で、ステーションから発進したあなたは、現在惑星レイブに向けて飛行しているところでしょう。スロットルを思いきり絞って、できるだけ低速で飛行してください。正面のレイブへの着陸はできません。見知らぬ惑星や宇宙ステーションに進入するのは非常に危険な行為です。高度計に絶えず気を配って、あまり高度を下げすぎないように注意して下さい。

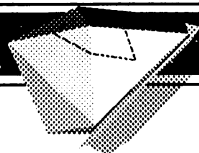
コンパスの中を小さな点（＋）が動き回っているのを確認して下さい。この点は宇宙ステーションの位置を示しています。現在、コンパスにこの小さな点が映っているということは、宇宙ステーションがプレーヤーの後方に位置することを意味しています。前セクションで説明した通り、もし大きな丸がコンパスの中央にある場合は、宇宙ステーションがプレーヤーの正面にあることになります。

艦橋ディスプレイ

もし方向をいっさい変えずにまっすぐに飛んでいたとしたら、発進した宇宙ステーションとは正反対の方向、つまり宇宙ステーションを背にしていることになります。メイン・スキャナー・スクリーンをリア・ビューに切り替えて下さい。後方でステーションが回転しているのが見えることでしょう。視界を前に切り替えて宇宙ステーションを、コンパスを使って探し出す練習を繰り返して下さい。

コブラ級の船と何台かすれ違うこともあります。どの船もあなたと同じトレーダーが乗っていると考えて間違いありません。こちらから攻撃しない限り、危険なことは一切ありません。もしこちらから攻撃を仕掛けると、応戦してくる船もあれば、逃げ出す船もあります。間違っても、このエリアで戦闘の練習をしようなどと考えないで下さい。宇宙ステーションは管轄の安全ゾーン内でそのような行為を確認すると、ただちに所属のバイパー(Viper)を発進させて鎮圧に向かいます。言葉を変えれば、ステーションの近くで普通に航行している限りは、海賊からの攻撃に遭遇する危険性はまず皆無と言ってもいいでしょう。

新人パイロットのドッキングの練習には、今がまたとないチャンスでしょう。というのは、レイブのOSA（オービット・スペース・オーソリティ）は新人パイロットを対象に無制限の着船練習を特別に許可しているからです。ただし、スクランブル時やドッキングベイがいっぱいの時には、この特別許可は一時的に無効となります。

ドッキングの方法

コリオリス型宇宙ステーションにマニュアル操作でドッキングするには、それなりの技術が必要です。

艦橋ディスプレイ

アイコン# 1を選択して自動ドッキング・システムを作動させれば話は簡単ですが、自動着船料として50CRをステーションに納めるか、あるいは高額を払って自動着船コンピュータをコブラに備えておく必要があります。ところが駆け出しパイロットがそんな無駄な出費をできるはずはありません。クレジットはすべて取り引きに必要ですし、コブラの武装のためにも少しでも節約しなくてはなりません。これを考えると、やはり手動ドッキングを練習し、完全にマスターすることをお勧めします。練習には多少時間がかかりますが、後になって必ず報われる時がくる事でしょう。

手動ドッキング

ギャラクテック・ネイビーが監修したマニュアルには、ドッキングの方法が以下のように書かれています。
「コリオリス宇宙ステーション」のセクションで説明した通り、進入トンネルは必ず母星と向かい合っていることを念頭に置いて下さい。まず、コリオリス型宇宙ステーションを目標にとらえ接近します。十分に接近したら、進路を惑星レイブに変え、しばらく飛行します。高度に注意して下さい。ここで、宇宙ステーションに向けて反転すると、ステーションの進入路に向かって真っすぐに飛行していることになります。

進入時には、スロットルをできるだけ絞って下さい。ステーションには敵の攻撃から防衛するためのシールドが張りめぐらされていますから、ここで失敗すると命を落としかねません。慎重に操縦しましょう。もっとも、進入角度を少し間違えたくらいでは、シールドと機体を擦りつけるだけで致命傷には至らないで済むようです。しかし、結果的にはコブラのシールドにダメージを受けたり、大事な積荷を失なってしまいますから、常に細心の注意を払って操縦して下さい。ポイントは、

艦橋ディスプレイ

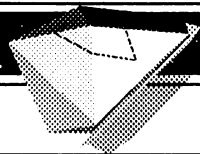
宇宙ステーションの回転に合わせて、コブラを上手にロールさせることです。機体を、できる限り進入路と平行に保つことが望ましいのです。また、トンネルの中央を飛ぶようにも心掛けて下さい。

無事にドッキングが成功すると、宇宙ステーションに張り巡らされたシールドを通過してドッキング・ベイに向かいます。幾何学もようのパターンが目の前のスクリーンいっぱいに広がります。これでもう安心です。ここから先は、宇宙ステーションの自動誘導システムが作動し、コブラを指定されたドックまで安全に誘導してくれます。

自動ドッキング

自動ドッキングには2通りの方法があります。まず1つは、宇宙ステーションに設置された高性能のSLADE（Ship Lock and Dock Entry）コンピュータに頼る方法です。これは元来、遭難した船を救出するために開発された自動航行システムで、どの船にも必ず搭載されている一般の航行コンピュータに指示を与え、完全な自動操縦でステーションの進入路へと誘導します。やがてこのサービスは拡張され、50CRさえ支払えば、誰でも自動ドッキングを行えるようになりました。パイロットはのんびりと下船の準備を整えていればいいのです。

もう1つは、シンコーン・レムロック・D&A・システム（SinCorn RemLock D&A system）をコブラの搭載コンピュータに取りつける方法です。このシステムは大変高価ですが、1度取り付けてしまえばいちいち50CRを支払わずに、何度でも自動ドッキングが行えます。技術レベル9以上の惑星ならどこでも手に入ります。

どちらの場合も、アイコン#1で自動ドッキングが作動します。ただし宇宙ステーションに十

分接近し、安全ゾーン内に進入したのを確認してから操作します。つまり航行パネルに「S」が表示されれば、ドッキング準備がOKということです。

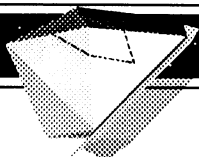
惑星間航行

航行中、アイコン＃５を選択するたびに、メイン・スキャナーには後方、左、右、前方の景色が順番に投影されます。アイコン＃７はミサイルのロック装置を作動させ、ミサイルの発射準備をします。詳しい説明は、「攻撃兵器」の項に書かれています。アイコン＃11で近距離の高速航行を可能にするジャンプ・ドライブ（Jump Drive）（またはスペース・スキップと呼ばれる）が作動します。現状態ではレイブに接近しすぎているため、重力干渉によるマスロック（MassLock）がかかり、ジャンプ・ドライブは使用できません。１度他の惑星にハイパードライブしてから、試してみましょう。

ハイパースペース航法と操縦法

ハイパースペース航法は、ギャルコープ宇宙航行法に適合した、安全で超高速の航行方法です。ハイパードライブを使えば、惑星から惑星へ、または銀河から銀河へと一瞬にして移動する事ができます。さらに惑星系内を高速で飛行するジャンプ・ドライブ（またはスペース・スキップ）も装備しています。

ここでは銀河内のハイパースペース航法について説明します。宇宙ステーションを発進したあなたは、現在惑星レイブの軌道を低速で周回しているはずです。惑星への衝突を避けるため、まず速度を最低に落としましょう。次に、宇宙航行パネルを操作してハイパースペース航法の準備をします。

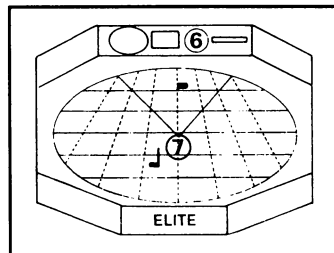
アイコン＃４でローカル・マップを呼び出します。赤い影で表示されたエリア内の惑星へは１度のハイパースペース航法で跳べますから、グリーンの十字カーソルを目的の星に移動させ、アイコン＃８で目的地の設定をします。これで宇宙航行パネルの設定が完了しました。

惑星間航行

アイコン＃６でハイパードライブが作動します。エンジンにエネルギーが充填するまで約10秒ほどお待ち下さい。次の瞬間、目的の惑星の近くまで一気にジャンプしているはずです。アイコン＃４でローカル・マップを呼び出して、現在地を確認してみましょう。

たとえワールド・データ・リンクで安全な星と紹介されていても、思わぬ危険が待ち受けているものです。リスクを最小限にするためにも、できるだけ急いで宇宙ステーションの安全ゾーンに向かって下さい。ジャンプ・ドライブ（またはスペース・スキップ）と呼ばれる高速航法をフルに利用しましょう。ただし、近くに他の船や、惑星、恒星があると、互いに干渉しあうため、ジャンプ・ドライブは使用できません。この場合、スクリーンには「ジャンプ・ドライブはマス・ロックされています(Jumpdrive is mass-locked.)」というメッセージが表れます。また、最高速度で巡航していない場合にも、「ジャンプ・ドライブはスピード・ロックされています(Jumpdrive is velocity-locked.)」というメッセージで警告されます。スロットルをいっぱいに開いてから、ジャンプ・ドライブを作動させて下さい。

フライト・グリッド・スキャナーはメインパネル中央に設置されています。これを使って、近くに何が飛行しているのかをすぐに知ることができます。範囲内の物体はそれぞれカラーで表示されます。

惑星間航行

宇宙ステーション	白
宇宙船	黄色
浮遊残骸（小惑星、巨礫、破片）	濃い青
貨物、脱出カプセル	明るい青
ミサイル	灰色
異星生物サーゴン（Thargons）、サーゴイズ（Thargoids）	紫色

グリッド・スキャナーの読み方は以下の通りです。

1．プレーヤーの船はグリッドの中央です。
2．「Vゾーン」の中はプレーヤー前方の視界範囲です。
3．それ以外のエリアは側方および後方の視界です。
4．グリッド座標は船を上昇／下降させるたびに変化します。
5．物体をあらわす光点に付随する縦の棒は、プレーヤーからの上下の距離を相対的に表示します。

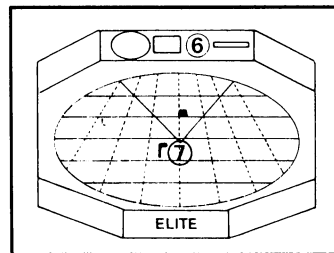
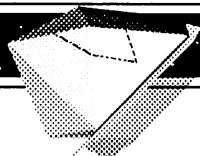
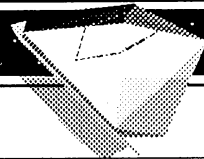



図1：船Aはプレーヤーの直前を飛行中ですが、上方のためメイン・スキャナーでは確認できません。船Bは左後方、やや下方にいます。
図2：コブラを上昇させると、船Aが視界に入ります。船Bは今度は左後方、やや上に移動したように見えます。

惑星間航行

惑星や恒星はフライト・グリッド・スキャナー上では表示されません。代わりにコンパスを使用して、位置を確認して下さい。「飛行訓練」のセクションで説明した通り、距離が離れている間は大きな丸として表示されます。コブラのコンピュータが、いったん目的の惑星軌道を周回する宇宙ステーションからの航路表示信号を受信すると、コンパスはその宇宙ステーションの位置を丸で表示するようになります。コブラが宇宙ステーションの保護ゾーン内に進入すると、メインパネルには「S」の文字が表示されます。安心してドッキングの用意を始めて下さい。

銀河間のハイパードライブ

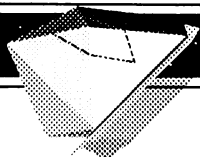
銀河間ハイパードライブ(Intergalactic hyperdrive)・システムは、高価な上に、技術レベル10以上の惑星でしか購入できません。しかも、使用は1回に限られます。しかし、これさえあれば、まったく別の銀河にひとっ飛びできるのです。アイコン#4を2度押すと、現在プレーヤーのいる銀河系のマップが表示されます。プレーヤーは全部で8個の銀河を自在に飛び回ることができます。ゲームは第1銀河から始まり、8回ハイパージャンプするともとの銀河に戻ってきます。銀河間ハイパードライブ装置を手に入れると、アイコン・ウィンドウに新しいアイコン#7が付加されます。これを選択すれば次の銀河にひとっ飛びというわけです。銀河内のハイパースペース航法では、まず目的地の指定を済ませてから、ハイパードライブを作動させましたが、銀河間の航法ではその必要はありません。アイコンを選択するだけで、自動的に隣の銀河にハイパードライブします。

狙い、狙われ・・・

星の海を旅する船が、すべて海賊船というわけではありません。しかし、攻撃を加えれば当然反撃されます。万一、警察船を襲撃したり輸出入禁止品を取り引きしたりすると、少なくても「犯罪者（Offender）」あるいはそれ以上の前科者として扱われますので、行動には十分注意したいものです。反対に海賊船やサーゴイド・インベーター、小惑星などを撃墜するとギャルコープから報償金がもらえます。間違っても、宇宙ステーションを攻撃しようなどとは考えないで下さい。ステーション所属の強力な防衛隊（バイパー戦闘機隊）がスクランブル発進し、コブラはあっという間に撃墜されてしまうでしょう。

コブラの操縦

コブラ・マーク３は駿足で、非常に小回りのきく船です（最高速時には、最小回転半径は大きくなりますが）。少数の敵を相手にする時には、まさに理想的な戦闘機です。スピードの点ではほとんどすべての戦闘艇に勝っていますが、向かってくるミサイルを振り切れるだけの足は持っていません。大型船から攻撃を受けた時には、コブラの機動性を十分に生かした攻撃が効果的です。しつこく追いかけてくる敵には、180度の高速ターンの直後にスピードをカットする作戦が良いでしょう。

危険のサイン

宇宙ステーションに急ごうとしてジャンプ・ドライブを作動させても、「ジャンプ・ドライブはマス・ロックされています(Jumpdrive is mass-locked.)」というメッセージが表示されるようなら、すぐ近くを別の船が飛行しているはずです。海賊船かも知れませんから、十分な注意が必要です。

また、飛行中にメイン・パネル中央のステータス・インジケーターがイエローかレッドに切り換わったら、いつでも戦闘態勢が取れるように準備しておきましょう。

敵はまずレーザー砲で威嚇してきます。はやく立ち去れと言う合図です。戦いを避けてこの場から逃げ出すか、一戦を交えるかはプレーヤーしだいです。敵は待ってくれません。命を大切にしたいなら、一目散に逃げ出しましょう。敵のレーザー砲がシールドに当たると、キーッという甲高い音がします。もし、シールドのエネルギーが十分にない場合は、敵のレーザーを受けるたびに低いいやな音がします。こうなると、エネルギー・バンクはみるみるうちに空になってゆきます。この状態では、もう手のほどこしようがありません。覚悟を決めて、撃ち落とされるのをじっと待つしか残された道はないでしょう。

敵はさらにミサイル攻撃を仕掛けてくることもあります。コブラはこれを探知して、「敵ミサイル接近」というメッセージをスクリーン上に表示します。コブラには最新のミサイル追跡装置が搭載されています。ミサイルはたとえ1発でも被弾すれば、シールドは剥がされ、運が悪ければ撃墜される可能性もあるくらい強力なものです。急いで迎撃しないと手遅れになります。

宇宙での戦闘には、素早い反射神経だけでなく、ずぶとい神経も要求されます。パイロットの中には、すごい度胸の奴もいるのです。海賊のなかには、すぐ逃げ腰になる奴もいれば、激しい抵抗をものともせずに向かってくる豪傑もいます。中には全く恐怖を感じていない奴もいるようです。特にサーゴイドのキャプテンは、手術で恐怖を感じる器官を摘出してしまっているという噂です。

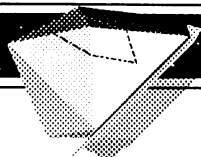
敵かな・・・

コブラで旅をするあなたのように、一匹狼のトレーダーは海賊の攻撃に常に気を張っているものです。トレーダー、貨物ハンター、賞金稼ぎなど、あなた同様ひとりで宇宙を旅する人たちの気持ちを良く理解することが大切です。さもないと、善良なパイロットの命をうばうことにもなりかねません。

賞金稼ぎ

あなたの前科が「逃亡者」であれば、警察や賞金稼ぎに狙われるのはまず避けられないと考えて下さい。しかし、前科が軽く、腕もいいという場合には、賞金稼ぎがわざわざコブラ・マーク3のようなつまらない船を襲ってくることはないでしょう。実際のところ、賞金稼ぎの多くはコブラをたいへん気にいっているのです。身分を隠して宇宙を旅するにはベストの船だからでしょう。いっぽう、一流の殺し屋は、なめらかで高効率のファー・デ・ランス（Fer-de-Lance）光速船で旅をします。この船なら、1か月はどこへも寄らずに生活できるからです。殺し屋は惑星の軌道上には姿を現しません。危険地域のあたりでうろついているのです。彼らの戦闘評価は「上級パイロット（Deadly）」か「エリート（Elite）」のどちらかです。近くを航行する船に身分を明かすことはまずありません。あまり接近して邪魔すると、容赦なく攻撃を仕掛けてきます。

海賊船

海賊船を見分けるには、幾つかの方法があります。海賊や反逆者は、目的のためには身境なく攻撃してきます。ですから、これらの攻撃から身を守る為には、常に気を配っていることが大切です。彼らはウォーム（Worm）の様な小型艇からパイソン（Python）の様な大型の輸送艦まで、すべて餌食にしてしまうと言われています。海賊は銀河の至る所で暗躍しています。特に、ギャ

敵かな・・・

ルコープの支配力の不安定な地域のあたりで多く見受けられます。つまり、封建主義国家や無政府国家は海賊のたまり場と考えて良いでしょう。

惑星の軌道を離れてホバリングしている船があれば、それは海賊船です。色々なタイプの小型戦闘機が大型船と行動をともにしていたら、やはり海賊の一味です。身分確認（ID確認）に応じない船があれば、これもまた海賊と考えて間違いないでしょう。独裁者や王族が支配する世界では、貿易船を襲わないことを条件に、報酬を支給されている海賊も多く見かけます。このように、海賊行為は幅広く複雑な仕事なのです。命を大切にするトレーダーは、海賊を素早く見つける術を身に付けなくてはなりません。

警察機構

2040個の星からなるギャルコープの連邦世界では、警察は助けになる一方、１度敵に回すとこれ以上厄介な存在はありません。警察が使用する船で１番多いのが、バイパーGHクラスのパルスシップで、高速と操縦性の良さが売り物です。各コリオリス、ドデック（Dodec）型の宇宙ステーションでは常にスタンバイしています。海賊や犯罪者が安全ゾーンに侵入し、安全な航行の妨害をすると、瞬時にスクランブル発進して敵を撃墜します。警察が扱う仕事は多岐にわたっており、麻薬取締課、飲酒取締課、サイコによる犯罪防止課、海賊僕滅課、人身売買取締課など専門分野別にさまざまな課が編成されています。それぞれの課は専用のバイパー戦闘機隊を持っています。

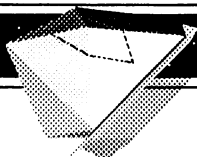
敵かな・・・

サーゴイド侵略船＆サーゴンズ

サーゴイドは昆虫型の人間で、高い技術力を武器に、常に人類の宿敵として争いを続けてきました。その戦いはますます拡大する兆しを見せており、ギャルコープにとって深刻な問題となっています。8個の銀河には、人類とサーゴイドのバトル・ゾーンが少なくとも50はあると言われています。また、この広い宇宙に生存する17の高等生命体と常に交戦状態にあると言われています。

サーゴイドは、こと戦闘に関しては血も涙も持っていません。さらに、人間のエリート・パイロットと同等の腕を持つ者も少なくありません。現在、ギャラクシー・ネイビーが各地でサーゴイド弾圧のための戦いを続けていますが、それでも小型船で人間の世界に侵入し、海賊行為を働くサーゴイドも後を断ちません。敵の小型船はそのサイズからは想像できないほど駿足で、そのほとんどが対ミサイル装置を備えています。

さらに厄介なことに、サーゴイドの艦隊は「サーゴン」を引き連れていることが多いのです。リモート・コントロールで誘導されるこの小型無人戦闘機は、超高性能のレーザー砲を装備しています。ギャラクティック・ネイビーもこれに対抗しようと、レム・クラフト（RemCraft）と呼ばれる独自のディープ・スペース（深淵宇宙）用戦闘機を開発してサーゴイドとの戦闘に臨んでいます。また賞金稼ぎの士気を高めるために、サーゴンを撃墜した者に対しては高額の賞金を用意しています。

注意：サーゴイド侵略船を撃破すると、かなり高額の賞金がもらえます。サーゴイドの侵略船はディープ・スペースを巣にして、そこを通過する船舶を餌にしていると言われています。

その他の宇宙民族

鉱夫

海賊をはじめ、熟練の賞金稼ぎ、人間社会からの追放者はアステロイド（小惑星）をアジトにしています。まず十分な大きさのアステロイドを見つけると、ビーコン用の信号で警告を発して、そこで働く鉱夫を追い払います。このため、ギャルコープでは法律を設けて、鉱夫の保護をしています。もっとも、掘りつくされた小惑星に資源がそれほど残っているとは思えないのですが…。

宇宙実験都市

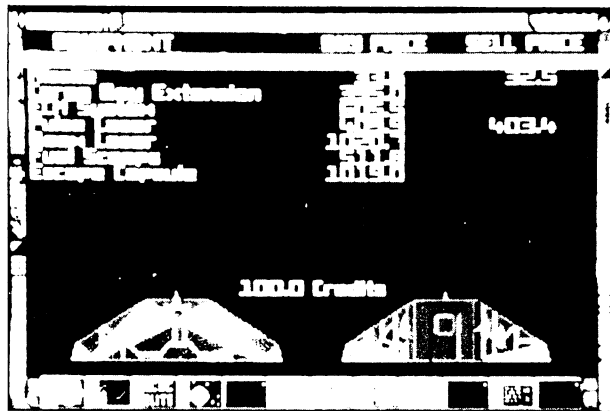
WS宇宙航海用エンジン（WS Thru-Space Engine）が実用化されるまで、太陽系間を移動する方法として、大型の船が考案されていました。この宇宙都市とも呼べる超大型船の中では、普通の生活が営めるようになっています。今でも7万隻以上が銀河中に散らばり、航海を続けています。その成果は大切なデータとして記録され続けています。すでに世代も30代目に入っています。これを妨害すると、重罪は避けられないので注意しましょう。

スペース・ドレッジャー（Space Dredgers）

戦闘、サーゴイド侵略、自然災害が起きている場所なら、どこにでも必ず巨大な浚渫船が姿を見せるはずです。全長40マイル以上にも及ぶこの船は、全体としてみるとまるでひとつの生命体のようです。ドレッジャーは宇宙に浮かぶ巨大都市で、屑や瓦礫をエネルギー源にしているのです。修理した戦闘機の飛行隊を持ち、重厚な武装を備えていると言われています。この船を見かけたら避けて通ることをお奨めします。

コブラの強化

宇宙ステーションでは、クレジットの許す限りコブラを強化することができます。はるかな宇宙を旅するには、海賊に備えて強力な武器も必要ですし、貿易の効率を上げるための装備もあると大変便利です。たとえば、強力なミリタリー・レーザーがあれば海賊やサーゴイドも怖くありませんし、貨物室拡張キットを装備すれば1度に扱える貨物の量がぐんと増えます。また、燃料リチャージャーを持っていれば、クィリウム燃料を買う必要もなくなり、宇宙ステーションに立ち寄らず長い航海が可能となります。メカニック・モードに切り替えるには、アイコン#6を選択して下さい。スクリーンにはその星で手に入れられるアイテムが一覧表示されます。希望のアイテムがあれば買うことができるのはもちろんのこと、不要になったものを買い取ってもらうこともできます。あるいは、手持ちのクレジットを増やすためにミサイルを売却し、そのお金でもっとたくさんの貨物を購入するといった方法もあります。アイテムの取り付け、取り外しはすべて自動的に行なわれます。一覧表の下にはコブラがグラフィックで表示されていますから、現在の装備状況を一目で知ることができます。

各惑星の技術開発度は、テク・レベルとして数字で表されます。アイテムによっては、このテク・レベルの高い星でしか入手できないものがあります。パルス・レーザー砲はテク・レベル3の星で手に入りますが、高性能のミリタリー・レーザーともなると、テク・レベル10以上の星を探さなくてはいけません。

コブラの強化

一覧表の右側には、アイテムの「買い値（Buy）」「売り値（Sell）」が表示されています。「買い値（Buy）」はその星での取り引き価格です。また「売り値（Sell）」とは、プレーヤーがすでに所有しているアイテム（武器、装置）をいくらで引き取ってもらえるかという意味です。入力装置（カーソル・キー／ジョイスティック／マウス）を使って、ハイライト・バーを目的のアイテムに移動させます。次に、購入する場合はアイコン＃９、売却する場合にはアイコン＃10を選択してください。クレジットとよく相談して、上手な売買を心掛けて下さい。クレジットのやり取りはコンピュータが自動的に行ないます。

購入できるアイテム

アイテム	購入できるテク・レベル	標準価格
燃料	どこでも入手可	場所しだい
ミサイル	どこでも入手可	30
貨物室増設キット	どこでも入手可	400
ECMシステム	2	600
パルス・レーザー砲	3	400
ビーム・レーザー砲	4	1000
燃料リチャージャー	5	525
脱出カプセル	6	1000
エネルギー爆弾	7	900
補助エネルギー・ユニット	8	1500
ドッキング・コンピュータ	9	1500
銀河ハイパードライブ	10	5000
採鉱レーザー砲	10	800
ミリタリー・レーザー	10	6000

レーザー砲

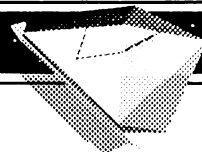
宇宙戦闘艇にとって、レーザーはなくてはならない主要兵器のひとつです。準備が不要で、突然の戦闘にもたいへん効果的です。発射スイッチはキーボード・コントロールの場合はスペースバー、ジョイスティックの場合はファイア・ボタン、マウスでは左ボタンです。

コブラには標準で前方にパルス・レーザー砲が装備されています。従って、この状態のままアイコン＃５でサイド・ビューやリア・ビューを選んでもそこには十字サイトは現われません。戦闘や貿易でクレジットを増やし、側方や後方にレーザー砲を取り付けると、レーザーを装着した方向に切り替えると十字サイトが表示されるようになります。もしお金に余裕があるようでしたら、レーザー砲マウント４基すべてに好みのレーザー砲を設置することができます。安価なパルス・レーザーから強力なミリタリー・レーザーまで、すべては予算次第です。

４機のレーザーを装備していても、１度に発射できるのはそのうちのどれか１台だけです。まずアイコン＃５で前方、左、右、後方のいずれかの方向を選択し使用してください。

レーザーを連続して発射すると発熱します。この温度はパネル左のレーザー温度ゲージに表示されます。オーバーヒートすると自動的に一時休止し、システムの破壊を予防します。

パルス・レーザーはテク・レベル３以上、またビーム・レーザーはテク・レベル４以上の惑星で入手できます。例えば「コブラの強化」のセクションで解説した通り、パルス・レーザーを下取りにしてビーム・レーザーを購入した場合、ビーム・レーザーの「買い値」からパルス・レーザーの「売り値」を差し引いた額だけを支払えばよいことになります。

ミリタリー・レーザーは、最高級のレーザー砲です。テク・レベル10の惑星でしか入手不可能で、価格もパルス・レーザーの15倍もします。しかし、その優れた性能を考えれば、決して高い買い物ではないはずです。

パルス・レーザー諸元：イングラム Mod. 1919A 4　パルス・レーザーはコブラのどのレーザー砲マウントにも取り付け可能であるが、後方射撃に用いるのが最も効果的である。レーザーのロッド（弾）は長さ610ミリメートル、発射速度毎分1500発。砲身はハイグレードなアルミ・ファイバー製で、砲身内はククォリアン・シリカによる表面処理が行なわれている。船体に装備したインバース・エネルギー・バンクから直接パワーを供給する。レーザー・ロッドは厚さ267mmの超合金の装甲板を貫通する威力を持つ。

ビーム・レーザー諸元：イングラム Mod. 1928A 2　ビーム・レーザーは前方射撃に威力を発揮する。ビーム・レーザーはレーザー・ストランドを同時に最高150まで連続発射可能。バレル（砲身）はアルミ製で高張力プラステックガラスと組み合わされて造られている。1919A 4 型パルス・レーザー同様、パワーはメイン動力リンクから供給される。厚さ410mmの超合金の装甲板を貫通する威力を持つ。

ミリタリー・レーザー諸元：ミリタリーレーザーは、ビーム・レーザーの２倍の貫通力を持つ。ランス・アンド・ファーマン（Lance & Ferman）社が初めてレーザー砲のマーケットに進出した製品である。対費用効果の高いミサイルシステム”ヒセルト”で知られる同社は、このミリタリーレーザーにより全く新しいレーザー砲の市場を開拓した。
最新のモデルはコンピュータ制御のLF90で、x4SUSATサイトが標準装備である。

（”その他の装備品”の「採鉱レーザー」もご覧下さい。）

ミサイル　ミサイルはどの世界でも簡単に手に入ります。コブラが１度に搭載できるのは４発まででです。ミサイルの破壊力は抜群で、相手を確実に撃墜することが可能な兵器と言えます。ただし、ミサイルは無駄使いできるほど安い物ではありません。レーザー砲では太刀打ちできなくなってから、初めて使用すると良いでしょう。ミサイルを発射して海賊を撃墜しても、もらえる賞金は僅かなものだということを覚えておきましょう。ミサイルは平均価格30CRですが、報償金は高くても20CRどまりです。つまり、元は全く取れないということです。

ミサイル・インフォメーション・ディスプレーはメイン・パネルの右側です。ここを見れば、ミサイルの残数や、コンディション（発射準備／ロックオン）を知ることができます。

ミサイルを発射するには、十字サイトを使ってまず目標にロックオンします。ミサイルは１度発射されると、目標を自動追尾し、破壊します。敵も接近してくるミサイルをどうにかして回避しようと、回避機動や、レーザー砲、ECM（電子妨害）装置をフルに活用します。敵がECM装置を備えていない限り、はずれる確立は大変低いようです。

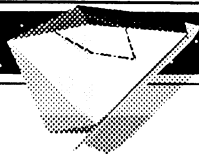
まず、アイコン＃５で前後左右から希望する方向を選択します。もっとも、ゲームを始めたばかりの頃は艦首ビーム砲だけしか装備していませんから、十字サイトが表示されるのは前方だけです。発射準備を行なうには、アイコン＃７を押します。スクリーンに「ミサイル発射準備完了(Missile primed)」というメッセージが表われ、ミサイル・インフォメーション・ディスプレー中のミサイルの上で、ブルーのマークが点滅を始めます。これで発射準備は整いました。

十字サイトが目標を捉えると、目標のID確認とロックオンが同時に行なわれます。この時スクリーンにはたとえば「海賊船アダーにミサイルがロックされました。」といったメッセージが表示されます。

この状態で、アイコン＃７のすぐ右となりにミサイル発射アイコン（アイコン＃８）が現われます。これを押すと、ロックした目標に向けてミサイルが発射されます。

アイコン＃７をもう一度押して、ロックをキャンセルすることもできます。改めてミサイル発射準備を行うためには、アイコン＃７をもう１度選択します。

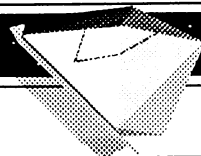
ミサイル諸元：ランス・アンド・ファーマン社製のホーミング・ミサイル（４Ｘ４）は小型貿易兼戦闘艇への装備に最適で、多用途兵器ラックの構成部品としても装着可能。ミサイルは２IL-135誘導システムを持つ。また、オプションで手動操縦にも切り替え可能である。弾頭にはターミナル９爆薬を積む。４Ｘ４システムは、ECM以外のあらゆるタイプのミサイル防御システムの影響を受けない。メガゾン・デストラクト・フォース（Megazon Destruct Force）７の破壊力を持つ。試作モデルは2987年にイネラン（Ineran）戦争で初めて使用された。

ミサイルの威力は抜群です。大型宇宙船は必ずミサイルを装備していると考えてよいでしょう。コブラに搭載されたコンピュータは、向かってくるミサイルを探知すると、メイン・スキャナー・スクリーン上に「ミサイル接近」という警告のメッセージを表示します。敵のミサイルも追尾装置を備えていますから、執拗に追いかけてきます。コブラにまだECM装置を装備していない場合は、とにかくミサイルから逃げることだけを考えましょう。ミサイルを被弾すると、防御シールドは１撃で吹き飛ばされてしまいます。シールドのエネルギーが低い場合は、コブラ自体が１撃で破壊されてしまうことも十分考えられます。

エネルギー爆弾

エネルギー爆弾が買えるのは、テク・レベルが７以上の惑星に限られます。この爆弾は、一発のみ搭載可能です。これを装備すると、アイコン・ウィンドウにアイコン＃９が付加され、いつでも爆弾の投下準備が整っていることを示しています。その威力は強烈で、爆発範囲内のすべての物体を瞬時に破壊する力を秘めています。

エネルギー爆弾諸元：メデューサ・パンドラ社製自動追尾装置内蔵エネルギー爆弾はメガゾン・デストラクト・フォース13の破壊力を持つ戦術兵器である。その有効範囲は9,000キロメートルにも及ぶ。クラウス・クライン（Klaus-Kline）社が多目的用途のために開発した物で、打ち放し式の技術を使用している。

防御装置

安全圏

コリオリス型宇宙ステーション周辺の惑星軌道内は安全な場所です。緊急時には宇宙ステーション所属の防衛部隊が即座に身を守ってくれます。この安全ゾーン内に進入すると、航行コンソールに「S」の表示が現われます。

防御シールドとエネルギー・バンク

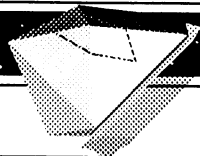
コブラ・マーク３には、標準で前方及び後方に防御シールドが装備され、攻撃から船体を守ります。砲火を受けたり、他の宇宙船と衝突すると、シールドのエネルギーを消耗します。傷付いたシールドは、エネルギー・バンクに蓄えられたエネルギーによりリチャージされます。

シールドが完全に消耗し、エネルギーのリチャージが間に合わなくなると、レーザーやミサイルの攻撃を受けただけで、中央のエネルギー・バンクからダイレクトにエネルギーが消費されます。シールドの回復が遅れると、やがて船体に装着しているアイテムや積荷に直接の被害が及びます。エネルギーがなくなったら、コブラの最期の時です。

レーザー砲やECM装置も同様にエネルギーを消耗しますから、頻繁に使用するとエネルギーの回復が追い付かなくなります。

船のダメージはコンピュータによってメイン・スキャナー・スクリーン上に表示されます。エネルギーが残り少なくなると、警告メッセージが表示されます。

テク・レベル８以上の惑星に行けば、補助エネルギー・ユニットを取り付けることができます。これで従来の二倍のエネルギーを蓄えておけるようになります。

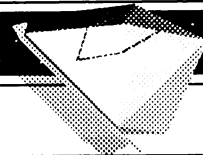
防御シールド諸元：サブ・パーティクルを張り巡らせた高張フラックス・バリア。レーザー砲

やミサイルが船体に取り付けられている部分、前後のシールドが重なり合って歪みが生じる船体中央帯が1番弱い場所である。

対ミサイル電子妨害（ECM）システム

ECMシステムはテク・レベル2の惑星で手に入れられます。エネルギーの許す限り、何度でも使用することができます。これを装備すると、スクリーンにはアイコン＃6が付加され、いつでもECMを作動させられるようになります。この装置が作動すると、自機から発射したミサイルを含めて、附近のミサイルをすべて破壊します。コリオリス型宇宙ステーションも強力なECM装置を備えています。コンピュータがECMの電波を探知すると、コンソールに「E」のマークを表示します。

対ミサイル（ECM）装置諸元：ベル・アンド・ブラベン（Bell and Braben）社がリードクワット（Riedquat）359用に開発したイオン飽和理論を応用した磁力放射式対ミサイルシステム。電子妨害（ECM）システムは、宇宙空間に浮遊する重元素を構成する帯電素粒子が、エネルギーを放出しながら崩壊することを利用する。

脱出カプセル

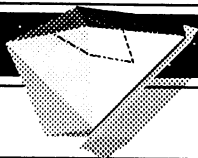
脱出カプセルを手に入れるには、テク・レベル6以上の惑星を訪れる必要があります。カプセルを装備すると、アイコン・ウィンドウにはアイコン＃10が付加されます。緊急時には、これを押してコブラから脱出します。エネルギーが残り少ない状態でこのアイコンを選択すると、脱出は瞬時に行なわれます。ところが、エネルギーに余裕があり、まだ持ちこたえられる場合には、

カプセル発射まで５秒間のカウント・ダウンが残されていますから、作動をキャンセルする余裕があります。これは、あやまってアイコンを選択してしまった場合のフェイル・セーフの意味を持っています。

発射されたカプセルは一番近い惑星に向けて自動的に進路をとり、宇宙ステーションに収容されます。手持ちのクレジットはそのままですが、積み荷はすべて失われてしまいます。

脱出カプセルには大手保険会社の保険が付いているため、コブラ級の船と装備していたアイテムをそっくりそのまま保証してくれます。ただし前述の通り、貨物は保険対象から除外されています。脱出カプセルを使用しても、船もクレジットもすべてそのままで、なくすのは単に貨物だけなのです。

船体に記されたIRコード（ギャルコープが使用する情報検索コード。船ごとに異なるコードが交付されている）を使って、ギャルコープ警察は犯罪データを管理しています。船が新しくなるとIRも新交付されますから、今までの犯罪データはすべて抹消されてしまうといった思わぬメリットがあります。一方、海賊にも当然このことが当てはまりますから、あまり安心ばかりしてはいられません。

時折、脱出カプセルが敵の船から離れていくのが見えることがあります。このカプセルは、衝突しない限り危険はありません。

脱出カプセル諸元：推奨品はゼースラン・ファストジェット（Zeeslan FastJet）社のモデルLSC７。このモデルは人間型生物２人を最高７週間までサポートすることが可能である。

その他の装備品

燃料

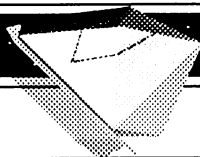
燃料はどの宇宙ステーションでも必ず手に入ります。リチャージの際はかならず満タン（コブラは7光年分）にするという規則があります。この燃料はハイパースペース航行に使用され、、シールドやレーザーとは全く無関係です。

燃料リチャージャー

燃料リチャージャーはテク・レベル5以上の星で取り付けられます。この装置の特徴は、太陽の近くを高速飛行するだけで、ハイパースペース航行に必要な燃料のリチャージができることです。

この装置は強力な電磁場を使用して太陽風を変換器に取り込む仕組みです。したがって宇宙空間に浮かぶ、ありとあらゆる物の回収に応用することもできます。海賊船の99%はこの装置を装備していますから、獲物めがけて攻撃を加え、後は残骸の中から金目の物をふるいにかけます。狙いを付けた船に乗り込んでひと暴れ、というのは昔のことなのです。

物体を回収する為には、目標物をメイン・スキャナー・スクリーンの下半分に保持するように真っ直ぐに飛行します。

燃料リチャージャー諸元：ディープ・スペースをさまよい、危険ゾーンで取り引きを行うには不可欠の装備と言われている。製品には統一規格がある。標準装備の強力な電磁フィールドの働きで、太陽風や宇宙空間を浮遊する残骸をリクワックス（ReQax）変換器に収集する。

その他の装備品

貨物室拡張キット

このキットを装着すれば、貨物室をオリジナルの20トンから35トンに拡張することができます。

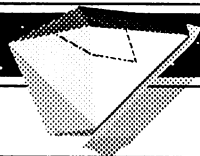
貨物室拡張キット諸元：標準モデルはマリナー（Mariner）社製「フライト・チャンバー」である。

ドッキング・コンピュータ

ドッキング・コンピュータはテク・レベル９の惑星で手に入ります。コブラの航行管制システムにこの装置を組み込むだけで、自動ドッキングが行なえるようになります。やや高額ですが、これさえあれば宇宙ステーションに自動ドッキングを依頼するたびに払っていた50CRが不要になります。自動ドッキングを作動させるにはアイコン＃１を押します。

ドッキング・コンピュータ諸元：シンコーン社のレムロック・D&Aシステムは、高性能でぜいたくな、大変便利な小道具である。標準でメンソム（MemnSomn）・パイロット相互機能が装備され、操縦中にはハイクラム・スリープが作動するようになっている。

銀河ハイパードライブ・システム

銀河ハイパードライブ・システムが手に入れられるのは、テク・レベル10以上の惑星だけです。１回のハイパードライブで次の銀河に飛ぶことができますが、１度使用すると２度とは使えません。その次の銀河に渡るには、システムをもう１度買いなおす必要があります。ゲームは第１銀河系から第８銀河系まで８個の銀河が用意されていて、第８銀河系からハイパードライブするとまた最初の第１銀河系に戻ってくるようになっています。装置を装着すると、アイ

その他の装備品

コン＃４で銀河マップ・モードに切り替えられている時だけ、アイコン・ウィンドウに銀河ハイパードライブ・システム・アイコン（アイコン＃７）が表示されます。

銀河ハイパードライブ諸元：各種様々なタイプの同システムが多くの会社から供給されているとはいえ、推奨モデルは、やはり標準機を製造するゼクサー／ヒカン（Xexor / Hikan）社のものである。

アステロイド採鉱レーザー砲

アステロイドでの採鉱には、燃料リチャージャーと採鉱レーザー砲の装備が必要です。このふたつを常備する船はベルター（Belter）という名で知られています。ベルターは適当なアステロイドを求めて探し回るのが仕事です。適当なものを見付けるとレーザー砲を使って粉々に砕き、貨物室に採取します。

アステロイド採鉱レーザー砲諸元：クルーガー（Kruger）社のモデルARM64スペシャル採鉱レーザー砲は、貿易と戦闘に必要な装置にぜひ付け加えておきたいものである。200ミリメートルの可変波長ロッドはビームあたり100チャンネルという広い有効範囲を持つ。自動破片認識照合システムのおかげで、目標のかけらが大きすぎて回収できないといったトラブルは全くない。

銀河系間貿易

ゲームを始めたばかりで、まだわずかなクレジットしか持っていない頃は、コブラを武装するのにまず何から揃えていったらいいのか迷ってしまうことでしょう。ところが豊富なクレジットを手にして、何でも好きな武器が購入できるとなれば話はいきなり現実的になります。

つまり、裏を返せばお金が無ければ始まらないということです。

プレーヤーは100CRからスタートします。クレジットを増やす1番の近道は、巧みな銀河系間貿易を行う事でしょう。例えば、惑星Aでは安い商品が、惑星Bでは高い値段で売られているのです。惑星Aで仕入れをして惑星Bで販売すれば利益がでます。その利益でもっと大量の仕入れをすれば、次の取引ではより高い利益を生んでくれます。

これは、非常に簡単に聞こえます。手順は実にシンプルなものです。貿易そのものは別に難しいものではありません。ところが、最大限の利益をあげるとなると、それ相応の知識が要求されます。たとえば、商売をする惑星の社会政治的、経済的な複雑な側面を理解する事が必要となります。

ギャルコープの共通貿易規格ができてからというもの、宇宙ステーションのほとんどで貿易業務は非常に簡素化されました。輸入、輸出にかかる関税が高く設定されている惑星もあります。関税分は取引の際に自動的に減算されます。関税は取引価格に大きく反映します。コブラ搭載の自動貿易システムは、残念ながらこれ以上複雑な取引には対応していません。しかし、ゲームを進めていくには何の問題もないでしょう。

宇宙ステーションにドッキングすると、コーコム（CorCom）貿易システムとダイレクトにアクセスできます。アイコン＃２を選択すれば、仕入れ商品の基本取り引きリストを見る事がで

きます。

貿易ディスプレーには各商品の売値、買値が表示されます。同時に在庫数／量も知ることができます。

コブラの最大積載量は20TC（トン・キャニスター）です。鉱物、金、プラチナ、宝石用原石以外の商品は、「トン（tonne）」で計量されます。奴隷の単位がやはりトンというのは何か変な気がします。その理由は、宇宙を移動する間に奴隷を生かしておく低温保存システムがこの重量の中に含まれているからです。奴隷売買は銀河系のどの星でも一時ほとんど禁止されました。しかしギャルコープの努力も虚しく、最近になって再び復活する兆しを見せています。

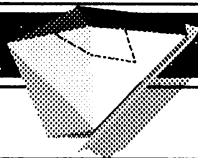
異星生物の商品は、例えリストに表示されても人間は買うことはできません。しかし、異星生物の船を撃墜してその積み荷を回収すれば、我々には縁のない様な品物を手に入れることができます。こうして入手した商品を売ることは、何の問題もありません。

取り引き商品		平均価格（CR／TC）
食料	有機生産物全般	4.4
繊維	加工前の布地	6.4
放射性物質	鉱石および使用済み燃料	21.2
*奴隷	一般にはヒューマノイド	8.0
酒類／ワイン	珍しい植物から作られた珍しい酒類	25.2

贅沢品	香水、スパイス、コーヒーなど	91.2
*麻薬類	タバコ、アークチュラン大麻など	114.8
コンピュータ	情報処理機器	84.0
機械	工作機械や農業機械	56.4
合金	工業用金属類	32.8
*火器類	小型、携帯武器	70.4
毛皮	皮革	56.0
鉱石	微量成分を含有の無精製鉱石	8 トン
金		65.22 Kg
宝石	加工済みのものも含む	16.4 g
異星生物アイテム	兵器など	27.0 トン

* 銀河政府によって違法とされている物品です。これらを扱う事は犯罪となりますのでご注意下さい。

リストには在庫数と、その星のユニットあたりの市場取り引き価格が表示されています。ほとんどの星のコーコム・システムは食料、機械、鉱石、宝石用原石といった物まで取り扱っています。

一度表示された価格は貿易モードを出るまで変動することはありません。

商品の購入は瞬時に行われます。カーソルキー、マウス、ジョイスティックを使ってバーを希望する商品に移動させ、アイコン＃９で「買い(Buy)」、アイコン＃10で「売り(Sell)」を選択します。クレジットのやり取りはすべて自動で行われます。

トレーダーへのアドバイス

コブラには、レーザー砲４門、ミサイル４発、エネルギー爆弾１発の搭載が可能です。海賊が多く出没する惑星に乗り込んでいくにも、これだけの装備で困る事はないでしょう。しかし、無政府状態の星や封建主義政府に足を踏み入れるには、これらの武器を十二分に生かせるだけの腕が必要です。少なくとも「上級パイロット（Deadly）」の腕ぐらいは持っていたいものです。特に取り扱う商品がハイテク・マシンや贅沢品の場合は、相応の腕と心構えが必要です。

トレーダーでお金を稼ぐのは思ったほど容易な事ではありません。資本が少ない場合は食料、繊維、鉱石、贅沢品といった比較的安価なものからスタートすると良いでしょう。

商品の需要は大きく変化しますし、同じ市場内でも価格は一定ではありません。ギャルコープでは規則を定め、惑星外への希望商品の宣伝、市場価格の告知を禁止しています。高い値段で売れると思って大量に仕入れ、次の星に渡ってみると、意外にも、思っていたより低い価格で取り引きされているということもよくある話です。このことから、取り引きは常に経済的なリスクを伴う事を覚えておいて下さい。

経済の原則ですが、需要があって初めて供給が生まれ、そこに取り引きが成立します。その時の売り値は需要の大きさに大きく左右されます。また、自由に使えるクレジットをいくら持って

いるかによって取り引きの規模が決まります。ワールド・データ・リンクの情報は一応の目安にはなりますが、実際の市場の動向、価格はその星を訪ねるまでわかりません。

農業惑星は必ずと言っていいほど農産物を過剰生産していますので、手頃な価格で買い取ることができます。一方、中堅工業惑星では農産物の需要は高いものです。中堅工業国では原料や鉄鉱石の需要が高く、これらを精製して輸出するのです。こうしてできた精製物は、最先進工業惑星では極めて高価な価格で取り引きされるのです。

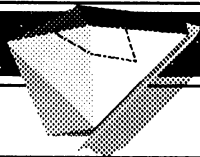
ルールは複雑です。さらに厄介なのは、政情が不安定な星や海賊行為といったもののおかげで絶対的なルールは存在しないと言う事です。

取り引きを始める前に、その星の経済状況を考慮に入れましょう。

第一次産業の盛んな惑星

農業を主要産業とする星では、専門家、原料はもちろん、簡単な機械やスペア・パーツを欲しがっています。人々の生活が裕福であれば、贅沢品や最先端の機械を欲しがります。これらの星では、大量の食料を始め、原料、繊維類などの有機生産物を生産しています。

第二次産業の盛んな惑星

工業の盛んな惑星では、農産物は当然のこと、工業原料（精製して輸出する）、天然資源開発機械への高い需要があります。生活水準の高い星では、ハイテク商品も人気があります。これら工業惑星の生産品目を揚げると、ベッド、パッキン（シール、ガスケットなど）、バッテリー、簡単な兵器、肥料や薬品などの大量生産品で、主に文明先進国に輸出しています。

ここでトレードの原則をまとめてみましょう。

1.それぞれの星でどんな商品の需要があるかを良く考える。

2.どんな商品が産業を支えるために必要かを考える。

3.所得水準の低い星とは、高価な商品を取り引きしてはいけない。

4.商品の価値に見合うだけの利益が得られない場合は、無理に取り引きする必要はない。それを欲しがっている星は必ずどこかにあるはず。

貿易以外でクレジットを増やす方法

コブラは、優れた貿易艇であると同時に戦闘艇としても一流で、装備増強にも対応できるように設計されていることから、トレーダー以外の方法でも十分お金を稼ぐ事ができます。もっとも、かなりの危険を覚悟する必要があります。

賞金稼ぎ

大型貿易船の保険業務を行なう銀河の各銀行では、海賊船を撃墜した者には賞金をはずんでいます。撃墜の時の画像は、船に搭載されたコンピュータが証拠としてギャルコープ銀行連邦モニター協会に転送します。その海賊船のIRコードは警察のデータと照合され、結果としてパイロットに賞金が送られるのです。

賞金稼ぎはコブラ級の船を好んで使用します。これなら、一見貿易を営む貨物船としか見えないからです。ハイパードライブで無法地帯に侵入し、海賊船が攻撃を仕掛けてくるのを待ちます。必ず十分なエネルギーを蓄えておき、いざとなったらハイパースペースしてその場を逃げ出せる様にしておきましょう。

海賊行為

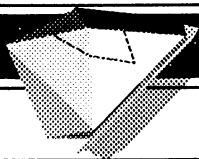
海賊行為は宇宙のあらゆるところで見られます。しかし、全員が筋金入りの海賊というわけではありません。トレーダーとしてのビジネスに失敗して、絶望のあまり海賊に身を転じた者も決して少なくないのです。海賊として生きていくには、貨物船や小型船から金品を略奪しなければなりませんから、豊富な戦闘経験が要求されます。ギャルコープだけが海賊の敵ではありません。別の海賊、賞金稼ぎもまた海賊を敵にして生活を営んでいるのです。

うまくいけば、がっぽりともうけが入ります。もし、燃料リチャージャーを持っていれば、撃墜した貨物船から流れ出た貨物を回収し、商品として売ることもできます。

アステロイドでの採鉱

アステロイドにはお金が詰っています。これを手にするには、コブラに燃料リチャージャー装置とミンリダク（MinReduc）製15型採鉱レーザー砲（または同等の性能を有するレーザー砲）を取り付ける必要があります。採鉱レーザー砲を使って巨大なアステロイドを細かい粒に粉砕し、燃料リチャージャー装置を使って大急ぎで粒を回収します。こうして回収した鉱石は、商品としての価値が十分にあります。

浮遊する貨物

トレーダーは自然の災害や敵の攻撃と、常に背中あわせで生きています。災害や攻撃で宇宙船が破壊されると、その貨物は宇宙空間に放り出され、誰かが回収するまで永遠に宇宙を浮遊しています。燃料リチャージャーを利用してこの貨物を拾ってしまえばいいのです。キャニスターの中身が価値のあるものか、それともただの屑かは、回収して中身を調べるまで不明ですが、やってみる価値は十分にあると思います。ただし、品物が違法商品だった場合は、犯罪覚悟で取り引きを行わなければなりません。

〈注〉圧力貨物キャニスターは惑星間航行の貨物輸送の万能手段です。ハイフラックス（HiFlux）・クロモン（Chromon）合金で造られており、好みの圧力、温度で1銀河トンの貨物を収容できます。500年も不毛の月に眠っていたこのキャニスターが発見された例があるという話も残っています。こうして発見された物品は、歴史的に非常に価値のある文明の遺産なのです。

不法貿易

多くの惑星で火器類、麻薬類、奴隷などの不法物品扱いの商品が、堂々と売り買いされているのは驚きです。奴隷の輸送には、生命を維持するために低温保存システムが使用されています。また中身が人体標本である事もあります。人間型の惑星から、年老いた病気の人間を買って、人体標本として取り引きする例もまだ残っています。法的な裁きもなしに、こういった違法商品を売る事を許可している星もわずかですが残っているのが現実のようです。

宇宙の政治的側面

貿易の重要性

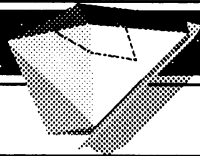
トレーダーとして成功し、財を成すには、あえて政治的に不安定な惑星に出向き、そこで取り引きを行うことも避けては通れない道でしょう。恒星系の多くでは海賊行為や略奪行為が盛んに行われていますから、そこで荒稼ぎをしようと思ったら、コブラを十分に武装する事がまず1番の条件となります。
かけだしのトレーダーの助けになるように、政府の説明を以下に簡単にまとめておきました。同時に、クロウェキ＆カール（Kroweki & Carr）がギャルコープのために2845年に出版した「歴史心理学と経済学理論」に目を通しておくといいでしょう。

宇宙の政治的側面

惑星政府や連邦はそれぞれ自分たちの太陽／惑星系の相対安全度というものを提示しています。ギャルコープに正式登録された2040の世界は、以下の通りにクラス分けされます。
1番上が最も安全な惑星で、反対に1番下は最も危険な惑星ということになります。

1. Corporate States （組合政府）
2. Democracies （民主主義政府）
3. Confederacies （連合政府）
4. Communist states （共産政府）
5. Dictatorships （独裁政府）
6. Multi-Govermants （複数政府）
7. Feudal World （封建政府）
8. Anarchies （無政府状態）

組合国家

エンジマ（Engema）やザトクセ（Zaatxe）のように、秩序のとれた政府（惑星）が法人型国家の代表例でしょう。こういった星では入殖者の手で競合の取り引きが行なわれ、大きく発展しました。こうした国家では、税率が高い分、生活水準も高いものです。市場を守るために商品の価格はかなり高額ですが、贅沢品はもっとも需要の高いもののひとつです。ここで商売をするには、輸入免許が必要なことも多いので注意しましょう。
エンジマ（Engema）は農業の星で、星がひとつの農業協同組合として成り立っています。収穫

量の増減にかかわらず、農民は決まった額の報酬を受けています。ここでは農産物の売値が大きく変動する事はありません。このことから、信頼できるマーケットとしてトレーダーとはいい関係を続けています。ここでは贅沢品、機械、原料などが人気の商品です。

ザトクセ（テクレベル12）は裕福な先進工業国の好例でしょう。高級品や精巧で画期的な機械類を生産しています。またプロトタイプ（試作モデル）の設計でもトップの技術をもっています。惑星間の技術競争により、取引価格は上下を繰り返していますが、まだ銀河中に広まっていない最新の機械類なら買っても損をすることはないでしょう。

独裁国家

レイブ、アンザー（Enzaer）などの独裁国家は、取り引きを行なうにはまずまず安全な相手と言えますし、たとえ危険を冒してでも利益は十分にある相手です。当然のことですが、コブラの完全武装と豊富な戦闘経験は不可欠です。海賊船グループと政府の間で条約を締結している事が多いようで、海賊などの奇襲を受ける心配は少ないと思っていいでしょう。政府は、取り引きされた商品の1部を海賊に分け与える事で、不要なトラブルを回避し、さらに自星の船を異星人宇宙の悪党どもから保護してもらっています。こうした協力関係には、微妙なバランスが必要ですから、関係がいつ崩壊しても決して不思議ではありません。

レイブは農業の星、一方のアンザーは工業の星ですが、共通する原理がどちらの星にも見られます。この様な星では、人民と貴族に対する2通りの通商基準が設けられています。見せかけの経済発展により、生活水準は人為的に向上されられました。贅沢品、機械、繊維が通常の売れ筋です。同時に食料、服飾、原料などの日常必需品に需要が集中しています。住民による抗議デモや集会が起こった時に、こうした商品への需要が高まると言われています。

宇宙の政治的側面

無政府状態（無法惑星）

この世界こそ一攫千金を狙える場所であり、同時に、いとも簡単に命を落とす場でもあります。オニソウ（Onisou）やゼーセンリ（Zeesenri）などでは、本星から離れた軌道上に難破船置場を設けているくらいです。まっとうな商売をしようと訪れ、その結果餌食となった貿易船の墓場です。

そこには法律も秩序もありません。最初の入殖者は、ほとんど皆無だった資源を取り合って、激しい争いを繰り返しました。これが今でも続いているのがこういった無法の星なのです。

派閥間の血の抗争が絶えないこの世界では、大虐殺は当たり前です。自衛や暗殺の目的で、海賊や傭兵が雇われています。ここでは麻薬、奴隷、火器類などでも問題なく取り引きが行われるはずですし、その儲けも満足いくものがあります。ただし、きちんと代金を受け取り、命を落とさずに返ってこれるという保証はほとんどありません。この世界からは、常に闇の「マスター」が生まれます。優秀なトレーダーあるいはエリート戦士が、旨味の多い仕事にひかれて、ある日突然ならず物に変身するという例が多いのです。彼らはギャルコープを飛び出し、銀河中に広がるブラック・マーケットで商売を行っています。

自分の星で生産できない商品に対しては、破格の価格が提示されます。彼らもトレーダーが自分たちの世界に寄りつきたがらない事を知っているのです。兵器類、毛皮、盗聴器など、ここで生産される品は特別な闇のルートでさばかなければなりません。ギャルコープで違法と認めている品物は、こういった世界で生産が続けられているのです。これらを取り引きすれば、すぐに大金が転がり込みます。それがだめなら「逃亡者」の烙印をおされ、警察や賞金稼ぎに追われる生活をおくるようになるのは間違いないでしょう。

異星生物の種族

ギャルコープに正式に登録された2040個の惑星のうち、人間の植民星は45個しかありません。残りの2000弱の星では人間が日の光を浴びて生活できる場所は過疎地域のみに限定されています。

このような惑星で、利益を上げられるかどうかは、そこで生活する人間と異星生物（原住生物）の協力関係がいかに円滑に保たれているかに大きく左右されます。軌道上のコリオリス型宇宙ステーションを運行するのは人間でも、取り引きする商品や取り引き価格はその星を統治する異星生物が握っているのです。

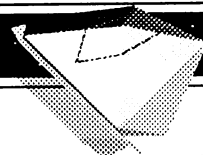
異星生物のほとんどは、取り引きするには厄介な連中ばかりです。イサベ（Esabe）の爬虫類型生物やアンビーン（Anbeen）の両棲類型生物などは、レーザー砲を突きつけて値段を下げろと脅迫します。まったく、 命がいくつあっても足りません。

以下では、原住生物の気性に関して役に立ちそうな様々なデータを集めておきました。

鳥類型生物

彼らの世界の生産品を扱うには、フライト・エルダーズ（Flight Elders）やネスト・エルダーズ（Nest Elders）社と密接な強力関係を結ばざるを得ないことがあります。彼らは総じて商売が楽しくなる相手です。外部の者にとって最高の名誉は、「ちょっと卵を暖めていきませんか」という、我々には馴染みのないような誘いを受けることだといわれています。

両棲類型生物

彼らは一見なよなよして鈍そうですが、実際はかなり鋭敏で頭の切れる生物です。彼らが得意とする商品は毛皮、珍しい食料など、希望する商品はスキンクリームです。技術的に見ると後退

異星生物の種族

している種族ですが、それでも全自動の池や、コーラス・メーター（彼らのコーラスの騒音を計測する機械）、卵冷凍保存器、沼地清浄器などの中程度の商品には高いお金を払います。

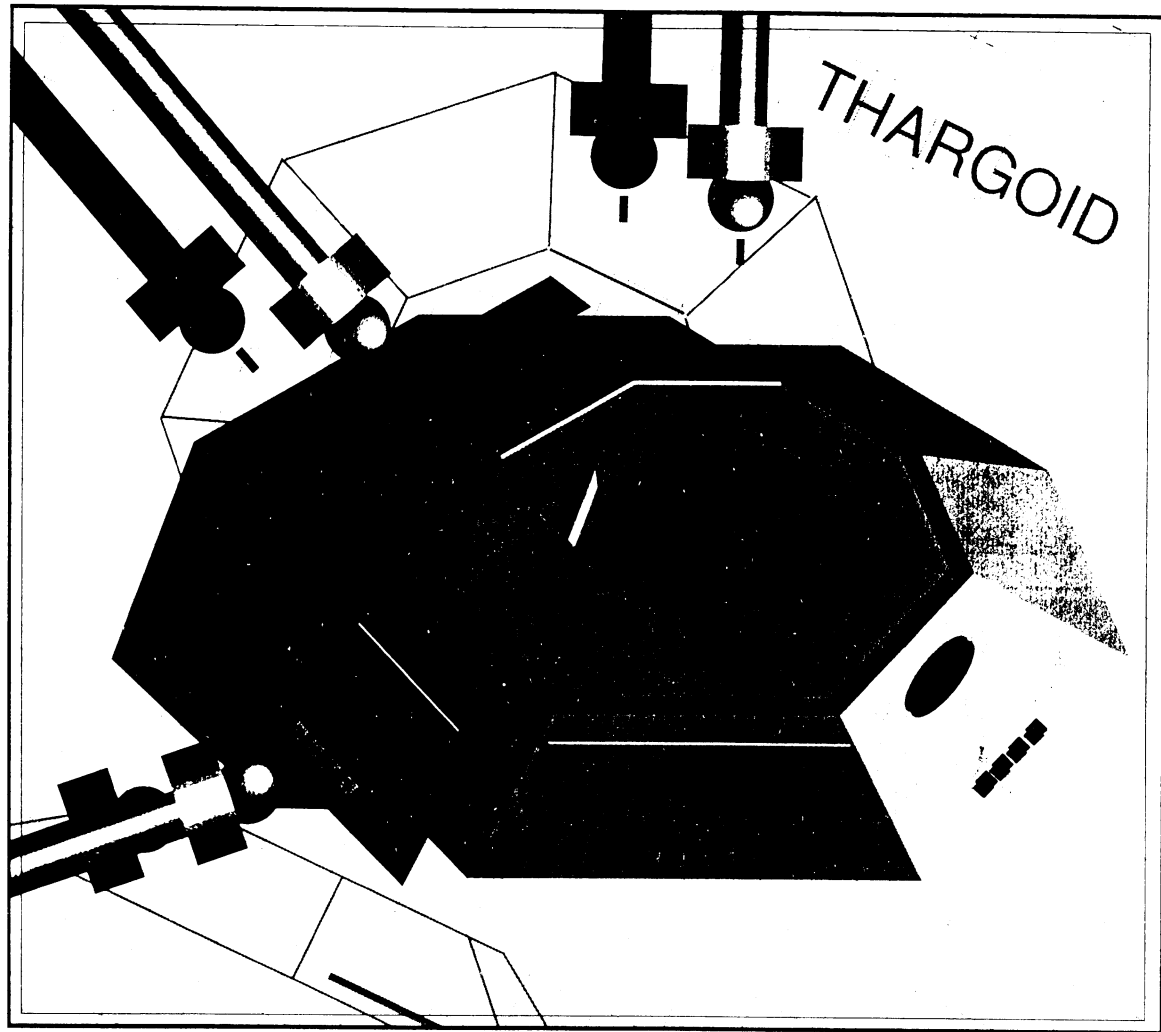
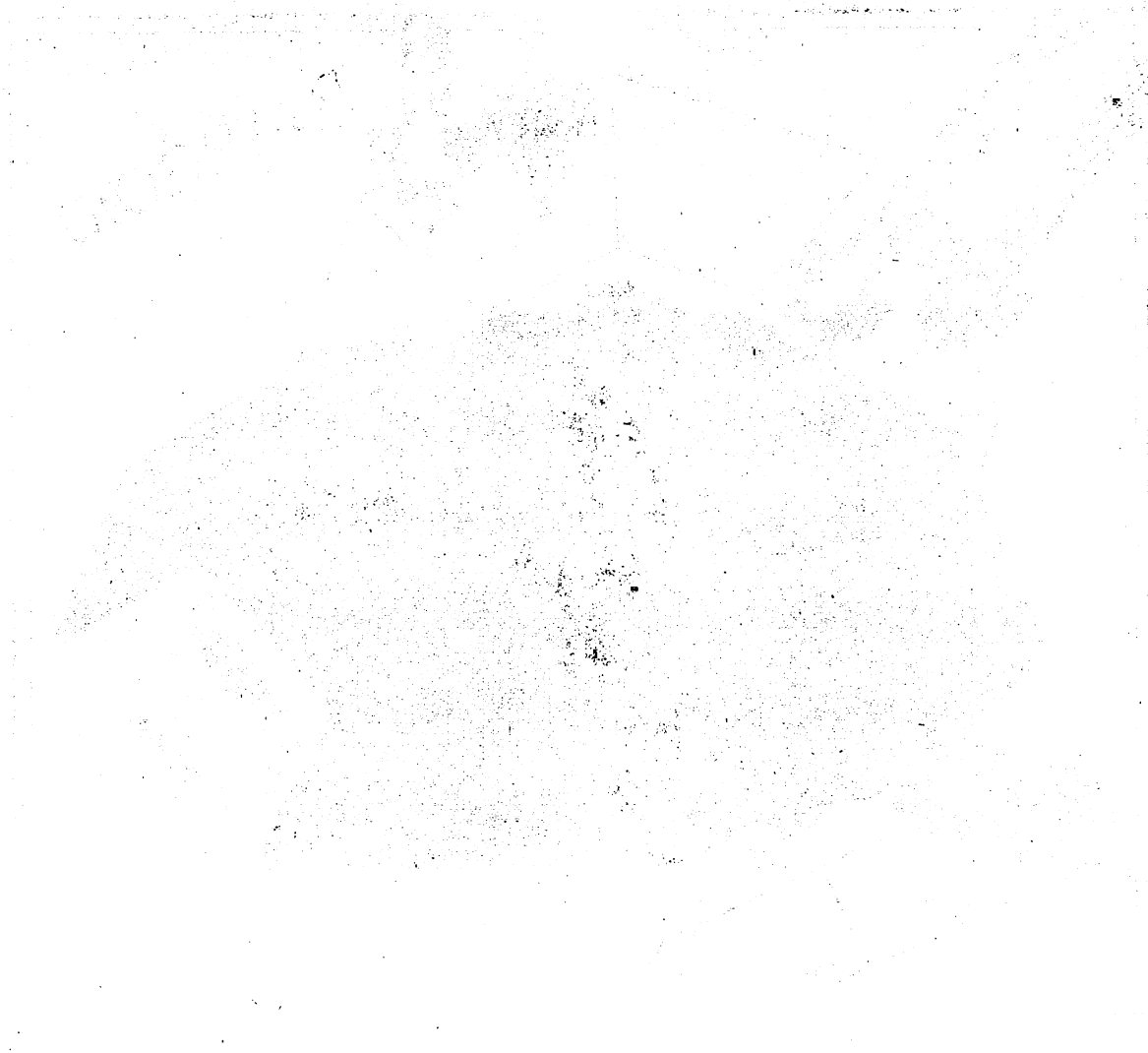
猫型生物

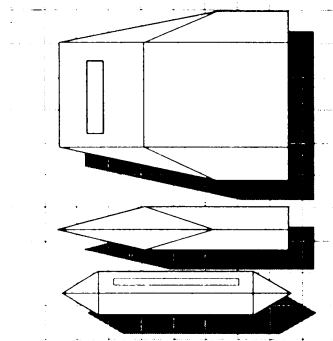
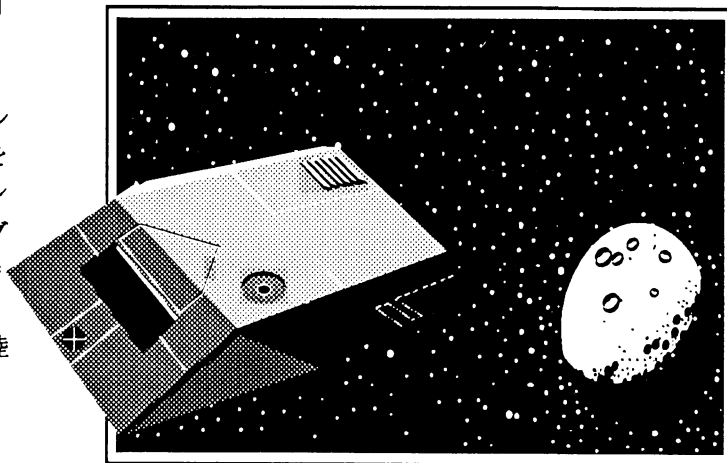
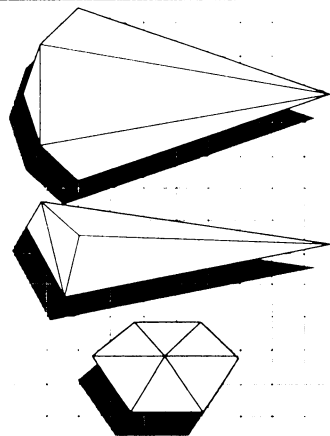
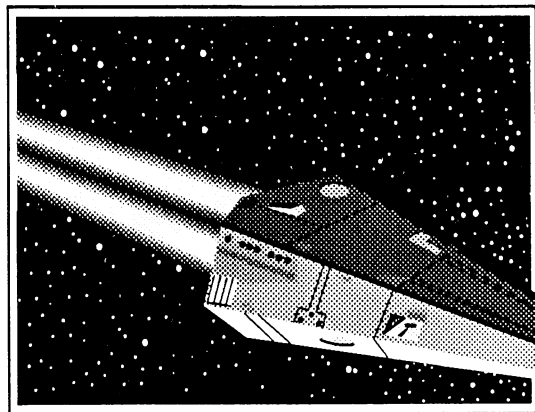
この仲間は極端に危険です。その世界の政治構造がどういった物であろうと、すぐ集団を形成する特徴があり、封建的で、その行動は予測できません。必ずボディ・スーツを着用して、彼らの汗に含有された分泌物から身を守りましょう。この液を浴びると自らを餌として捧げてしまうという恐ろしいものです。
彼らの信用を得るということは、紛れもなく仲間に加えられてしまうということです。ある程度よそよそしい態度を取ることが大切です。

昆虫型生物

この仲間で1番危険なのが戦闘セクションで紹介したサーゴイドです。この型の生物は非常に高い知性を持ち、必ず群れで行動します。群衆の心として存在しています。個体性というものは彼らの仲間にはまず存在しません。その事を常に念頭に置いて取り引きを行なって下さい。ある種は6キロメートル以上の高さに土を盛り上げ、その中間レベルにはただ遊んで暮している者が400万もいるといいます。一説では、この塔の、地上から頂上の広大な丘まで続く道を歩いて登ったトレーダーがいたと言われています。「セント・シティ（Scent City）の登山者」という特別なタイトルを授与される栄誉に輝いたまではよかったのですが、最後は生きたまま食べられてしまったと言うことです。しかし、よく考えてみれば、彼らほど儲けの期待できる種族もいないのです。彼らの人口を考えて見て下さい。人間とは比べものにならないくらいです。例えば腕時計を売るとしても、手が４本もありますから、１人につき２つから４つの需要があります。加

えて、ちょっと想像できませんが、彼らは我々人間と違って無精生殖しますから、次の代の子孫が10,000人というのも当たり前のことです。その全員が腕時計を欲しがったとしましょう。ものすごい量の取り引きができることになります。

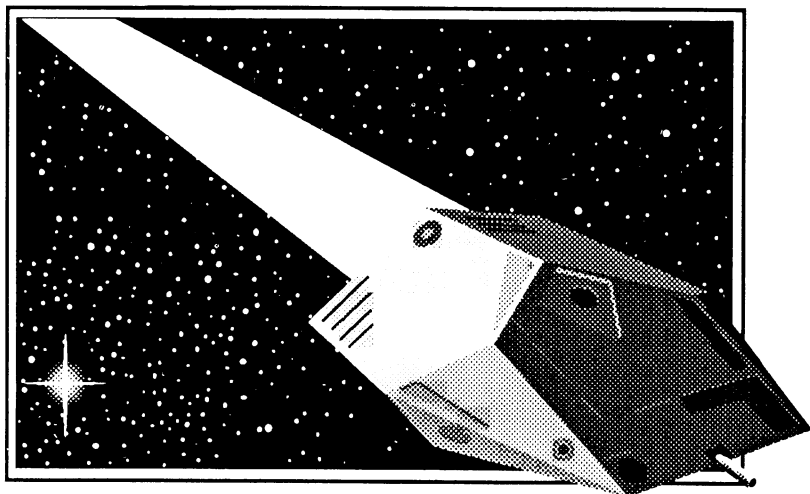
THARGOID

アダー

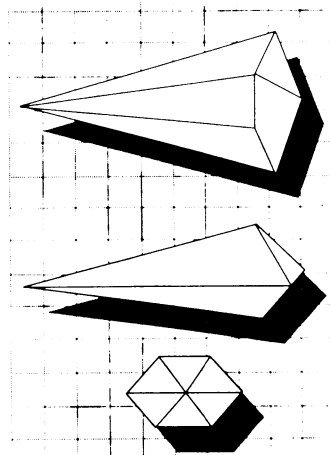
全長／全高／全幅:45／8／30フィート
貨物室容積：　2 TC
搭載兵器：　レーザー、ミサイル
最高速度：　0.24LM (LIGHT MACH)
登場年度：　西暦2914（アウトワールド・ワークショップ(Outworld Workshops)
機動性：　CF（カーブ・ファクター）4
乗組員：　2名
エンジン：　AM18バイ・スラスト（bi Thrust）
船体ストレス率：TKO　28
ハイパースペース航行：可

製造元のアウトワールド・ワークショップ社は、スパルダー・アンド・プルム（Spalder and Prme）社から技術を持って逃げ出した連中の手で設立された。正式なライセンスを所持せず、会社所在地さえはっきりしていない。アダー級の宇宙艇は大気圏、宇宙空間両方を航行する能力を持ち、密輸船として使用される機会が多い。プレグ（Pregg）製の「主翼格納機能」を備えているため、惑星地表に着陸する事が出来る。ミサイルを1基搭載できる。

アナコンダ

全長／全高／全幅：　170／60／75フィート
貨物室容積：　750TC
搭載兵器：　レーザー
最高速度：　0.14LM
登場年度：　西暦2856年（リムライナー・ギャラクティック（RimLiner Galactic）
機動性：　CF 3
乗組員：　40名から72名
エンジン：　V&K32.24、エルグマスター（Ergmasters）に上方、下方チューブを追加
船体ストレス率：　T（ensmann）Ji57
ハイパースペース航行：可

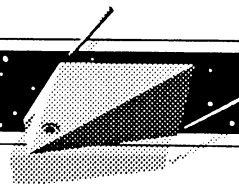
現存する最大の貨物輸送機で、設計はビアバウム・アンド・スルスペース社（Beerbaum and ThruSpace）が行った。アナコンダは、ディザオナー・スペースウェアズ（Dizaoner SpaceWares）のスイング・フロート式プラットフォームを持つ唯一の宇宙船である。この装置のメリットは、機上貨物移動ユニットが瞬時に搭載貨物の位置を変更し、理想的な重量配分を保てることである。これによって機の操縦性を向上させることが出来る。標準搭載兵器は標準の前方発射パルスレーザー砲のみであるが、必要があればそれに加えてミサイル数機を搭載することも出来る。このクラスの船には通常、護衛戦闘機隊がエスコートしている。アナコンダは、浮遊する小惑星にも負けないほどの船体強度を持ち、自由に宇宙を航海するのである。

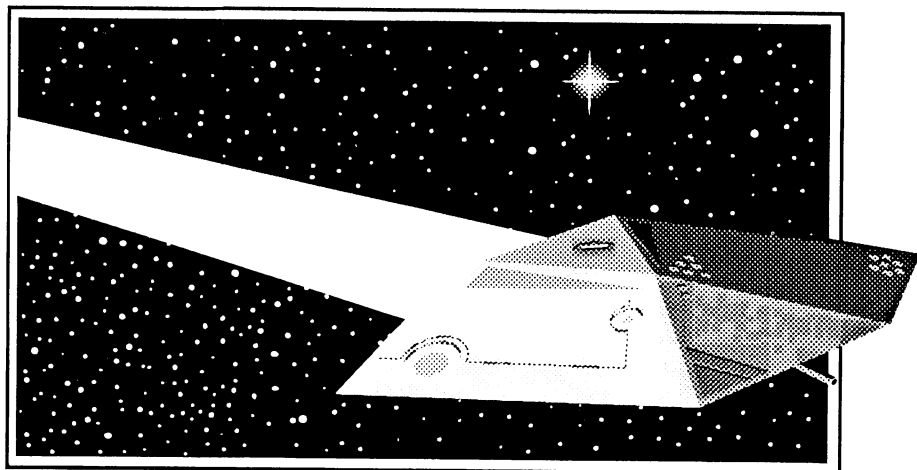
アスプ・マーク2

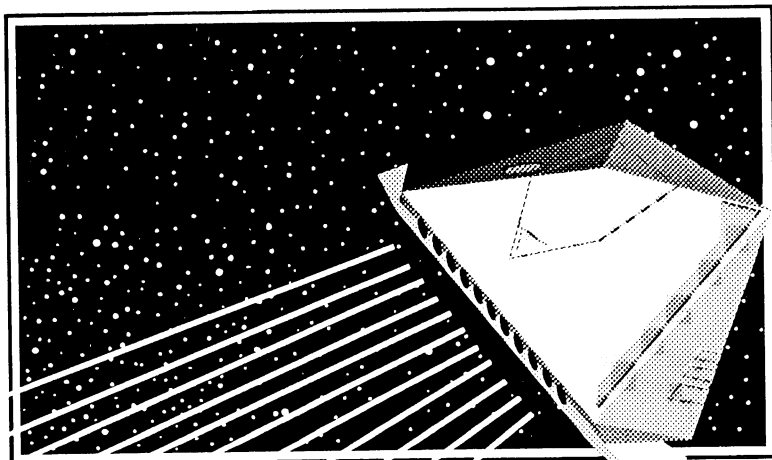
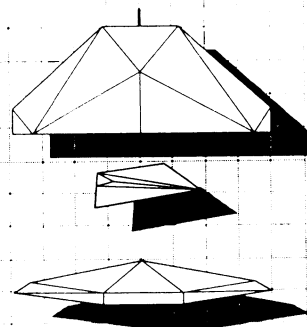
全長／全高／全幅：	70／20／65フィート
貨物室容積：	なし
搭載兵器：	レーザー、ミサイル
最高速度：	0.40LM
登場年度：	西暦2878年
機動性：	CF 4
乗組員：	2名
ハイパースペース航行：可	

銀河海軍に配備される戦闘艇で、ギャルコープの工場で開発、製造されている。関係者以外が宇宙航行制御システムにさわろうとすると、組み込まれた自爆装置が作動し、秘密を守る仕掛けがされている。船体外装はカメレオン機能を持ち、どんな環境でも周囲の色に同化してカモフラージュを行なう。これを生かして、偵察隊あるいは戦地から高官を輸送する船として使用される。すぐれた機動性に加え、高速性、カメレオン機能、高性能ハッソニ・クルーガー（Hassoni-Kruger）のバースト・レーザー砲などの特長により、プライベート艇としてもまさに理想的である。高出力のシールド発生装置を装備できるだけのスペースを持つ。ただし搭載できるミサイルは一基だけに限られている。

ボア級巡洋艦

全長／全高／全幅：　115／60／65フィート
貨物室容積：　125TC
搭載兵器：　レーザー、ミサイル
最高速度：　0.24LM
登場年度：　西暦3017年
機動性：　CF 4
乗組員：　15名から28名
ハイパースペース航行：可

前モデルのパイソンよりひとまわり小型であるにもかかわらず、各システムの再設計や必要乗組員の削減のおかげで、ボアは巨大な貨物室を備える巡洋艦として誕生した。新採用のレノルド（Renold）宇宙航行システムは、旧型の機械式宇宙マップの何と５分の１の大きさしかない。旧型のパイソンのキャプテンとして40年の経験を持つモンティ提督（Commodore Monty）が、開発にあたって、多方面に渡るノウハウを提供したと言われている。

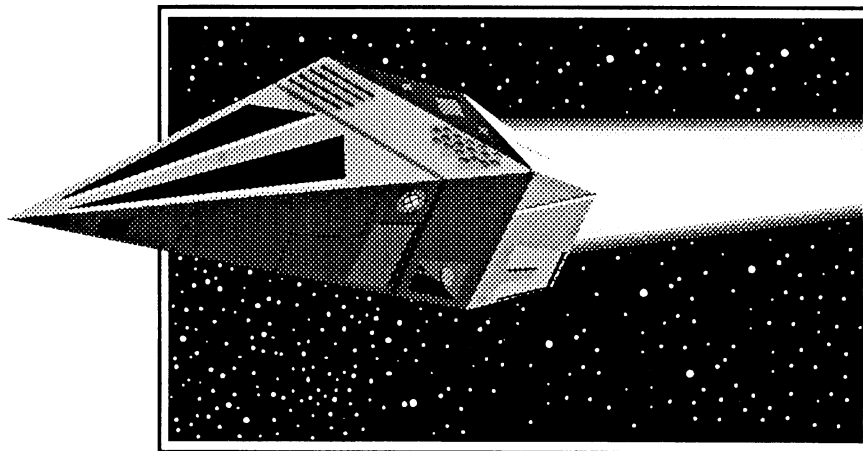
コブラ・マーク1

全長／全高／全幅：	55／15／70フィート
貨物室容積：	10TC
搭載兵器：	レーザー、ミサイル
最高速度：	0.26LM
登場年度：	西暦2855年（パイノウ・プロセット&セーラム
機動性：	CF 3
乗組員：	1名
ハイパースペース航行：可	

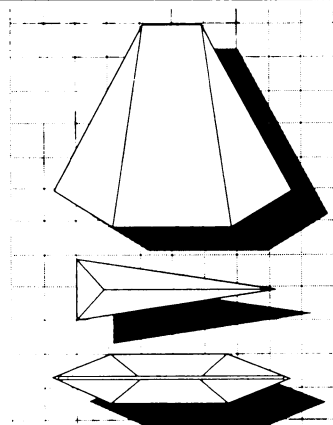
貿易兼戦闘艇で、最近になって海賊たちに愛用されるようになった。一人乗りの貿易艇第一号である。パイノウ・プロセット&セーラム社が製造を開始した時には、陽子固定内部シャフト壁を備えたアフター・バーナーが組み込まれたプロセット・ドライブと呼ばれる動力がこのモデルの売り物であった。現在、パイノウ・プロセット&セーラム社が製造する船にはすべてこの動力が標準で用意されている。

コブラ・マーク3

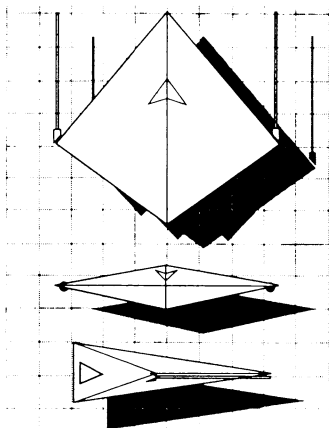
全長／全高／全幅：	65／30／130フィート
貨物室容積：	20TC
搭載兵器：	レーザー、ミサイル
最高速度：	0.30LM
登場年度：	西暦3100年（惑星レイブのコウェール・アンド・マグラス・シップヤード）
機動性：	CF 8
乗組員：	1名または2名
ハイパースペース航行：可	

コブラ・マーク1の継承モデルであったマーク2は、船体設計がうまく行かず、試作モデルの段階で開発が中止されてしまった。コブラの血を引く三代目マーク3は、マーク1より大型で、評判の高いモデルとなった。マーク3は、船首と船尾にズィーマン反射シールド各一台、イングラムのパルス・レーザー砲の船体マウント4台など、様々な特徴を持っている。マーク3の最大の顧客は、一匹狼のトレーダーである。マーク3の持つ潜在的な戦闘能力の高さと、十分な容積を持つ貨物室が彼らの希望にぴったりと一致するのである。

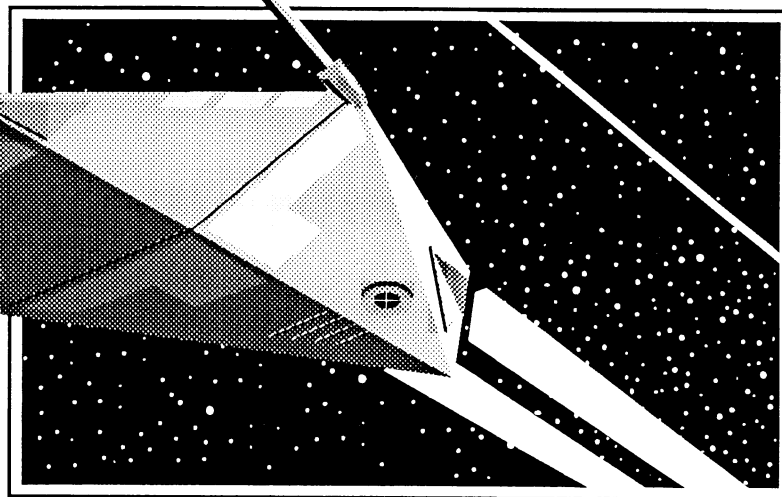
ファー・デ・ランス

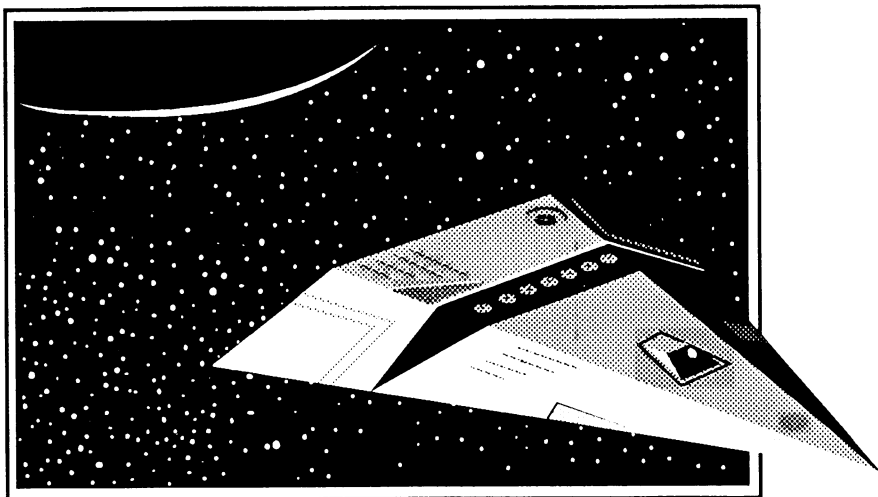
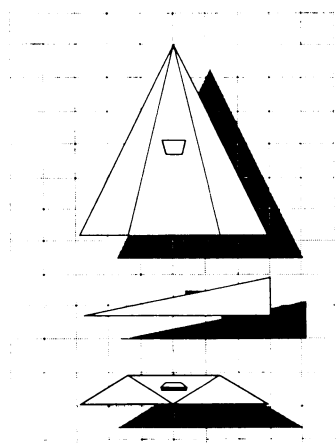
全長／全高／全幅：	85／20／45フィート
貨物室容積：	2TC
搭載兵器：	レーザー、ミサイル
最高速度：	0.30LM
登場年度：	西暦3100年 （ゾーゴン・ピーターソン）
機動性：	CF5
乗組員：	12名
ハイパースペース航行：可	

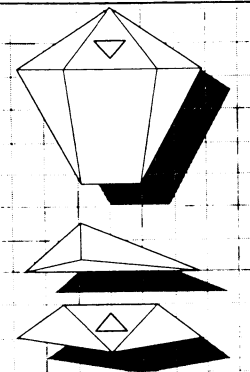
ゾーゴン・ピーターソン・グループ（ZPG）が開発した宇宙船で、完全武装の賞金稼ぎやベンチャービジネスをたしなむ企業に愛用されている。限られた貿易や戦闘、レジャーといった3つの相反する機能を見事に備えた有能な船である。広々とした船体は、貨物室を多少犠牲にしても、優れた戦闘兵器、防衛システム、航行システム装置を取り付けられるように設計されている。キャビンは広く豪華で、大型のオウンダート（OwnDirt）製リサイクリング装置を備えて長期の航海にも対応している。獲物を求めて長距離を旅行するには大変適している。さらに燃料リチャージャーが標準で用意され、自給率を100％に近い数字まで高めている。

ゲッコー

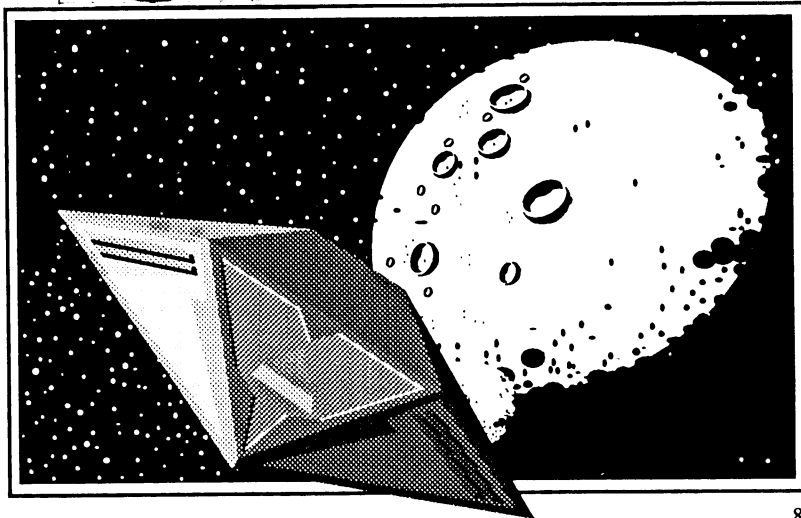
全長／全高／全幅：12／40／65フィート
貨物室容積： 3TC
搭載兵器： レーザー、ミサイル
最高速度： 0.30LM
登場年度： 西暦2852年
(惑星リレレイスのハル・ワークス)
機動性： CF7
乗組員： 1名または2名
ハイパースペース航行：不可

オリジナルを設計したのはロバート・ブリーム（Robert Bream）であるが、生産に入ったのは彼の死後、エース・アンド・フェーバー（Ace & Faber）社がそのオリジナルをもとにいくつかの改良を加えてからであった。やがて設計図が盗難され、数々の小規模工場の手に渡ってしまった。各工場では、著作権に触れないよう独自の改良が加えられ、大量生産が続けられている。主として海賊によって一人乗りの戦闘艇として使用されることが多い。

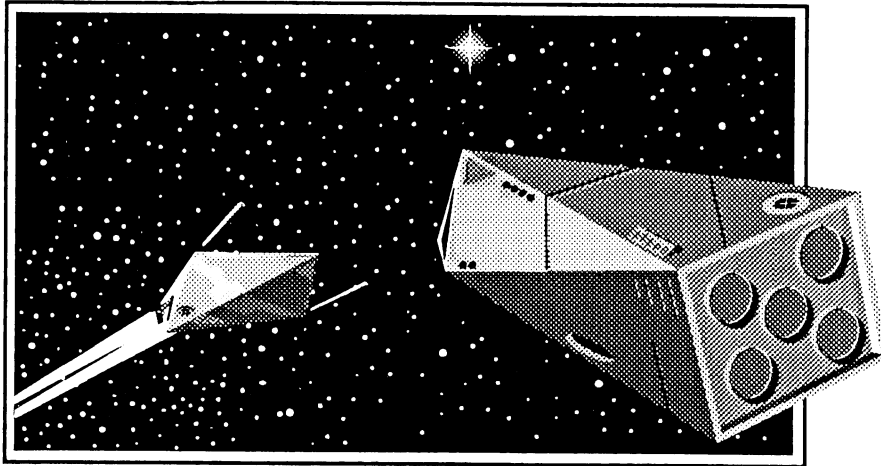
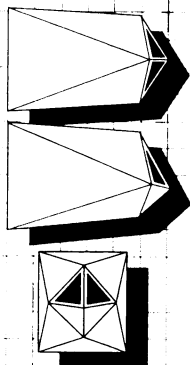
クレイト

全長／全高／全幅：	80／20／90フィート
貨物室容積：	10TC
搭載兵器：	レーザー
最高速度：	0.30LM
登場年度：	西暦3027年 （ディレーシー・シップワークス）
機動性：	CF 8
乗組員：	1名
ハイパースペース航行：	不可

小型で、信頼性の高い一人用戦闘艇である。マンバの標準モデルが一般市場に登場するまでは人気の高いモデルであった。ファルコン・ディレーシー社の初期モデルは今でも遠い宇宙のどこかで現役で活躍中といわれている。しかし現在パーツの供給は中止されてしまっており、使えるパーツを取り外して修理することも、近年ではあまり見られなくなってしまった。

マンバ

全長／全高／全幅：	55／12／65フィート
貨物室容積：	10TC
搭載兵器：	レーザー
最高速度：	0.32LM
登場年度：	西暦3110年（レオルト星船舶連合）
機動性：	CF 9
乗組員：	データなし
ハイパースペース航行：	不可

もともとは、レース用にカスタム・メイクするためのベースとなった船が、そのスピードと機動性を買われて海賊の手で武装され、戦闘に使用されるようになった。後年になって惑星レオルト（Reorte）に本部を置くラドレット・アンド・レイバーン（Raddlette and Rayburn）造船所が、数多くのバリエーションを統一、標準化し、大量生産を開始した。

モレイ・スターボート

全長／全高／全幅：	60／25／60フィート
貨物室容積：	7 TC
搭載兵器：	ミサイル
最高速度：	0.25LM
登場年度：	西暦3028年
機動性：	CF 4
乗組員：	6名
ハイパースペース航行：	可

当初は潜水可能な飛行艇として開発されていたモレイSFB（Moray SFB）を、マリーン・トレンチ（Marine Trench）社が宇宙への可能性を見越して、宇宙空間でも適応するように独創的な開発を進めた結果完成したのが、このスターボートである。宇宙に生息する水生生物が好んで使用する船で、その艇体は水深5,500ファゾム（水深をはかる単位で、約10,065メートル相当）の水圧にまで耐えられるよう設計されている。強力シールロック、魚雷発射管２門、シングルミサイル・マウント２基に加えて、水生生物のためのキャビンの完全漏水ロックも標準装備している。これを使用すればキャビン内ではいつでも水中の生活が楽しめる。

オービット・シャトル

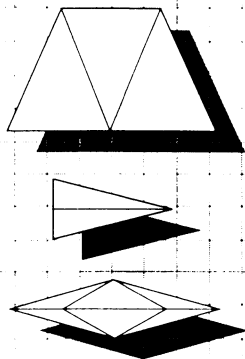
全長／全高／全幅： 35／20／20フィート
貨物室容積： 60TC
搭載兵器： なし
最高速度： 0.08LM
登場年度： 西暦2856年
（サウドクルーガー・アストロ・デザイン）
機動性： CF 4
乗組員： 6名
ハイパースペース航行： 不可

武器を一切装備しない船で、無人で使用されることが多い。宇宙の各地でライセンス生産されている。サウドクルーガー・アストロデザイン（SaudKruger AstroDesign）社が開発したプロトタイプをベースにして、惑星と宇宙ステーションをシャトル運行する船として使用されている。また病院船や宇宙刑務所としての利用も可能である。攻撃を受けると、積み荷を瞬時に発射するように設計されていることから、三流の海賊たちの恰好のターゲットとなるがこと多い。従って、稼働中には大抵一人乗りの戦闘巡視艇の護衛を従えている。

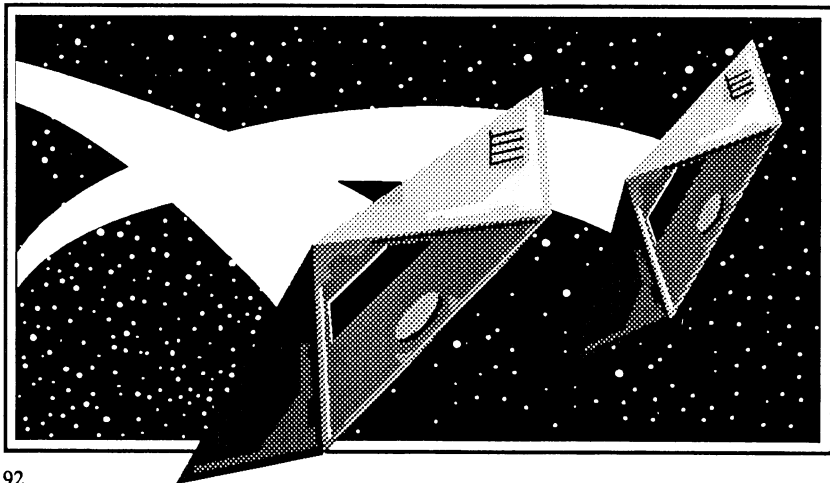
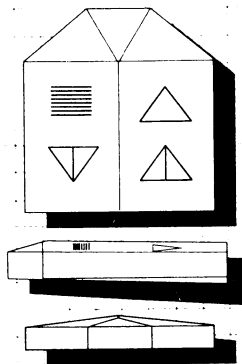
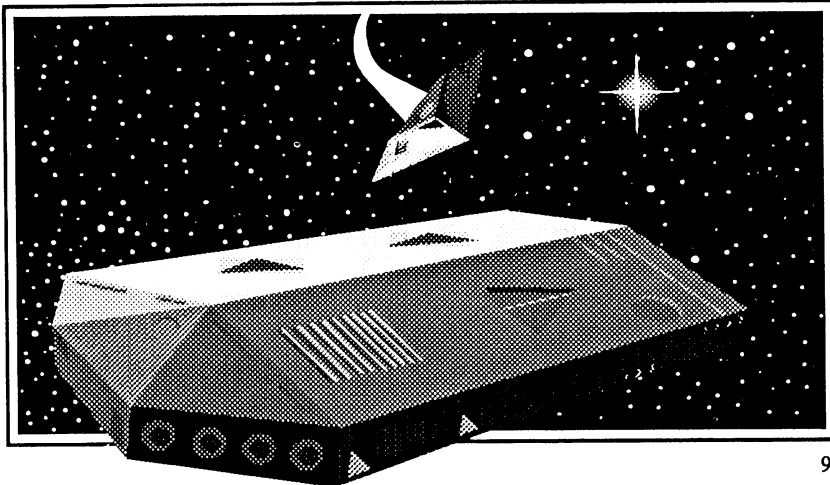
パイソン

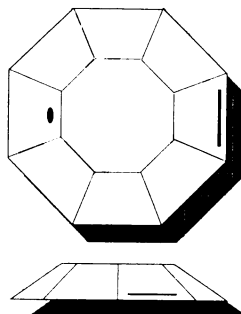
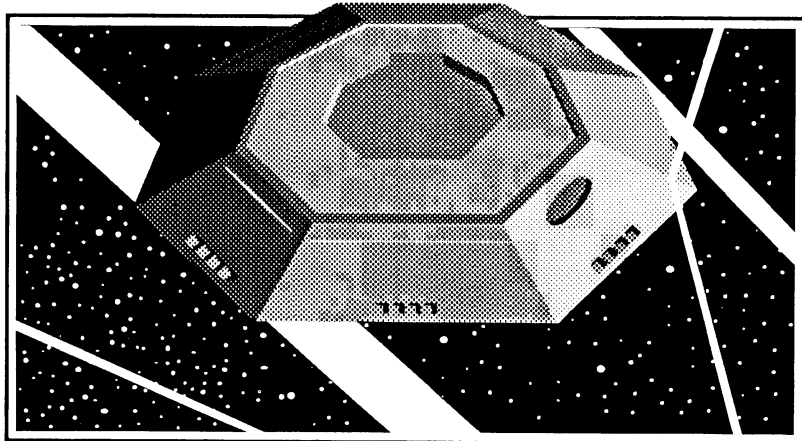
全長／全高／全幅：	130／40／80フィート
貨物室容積：	100TC
搭載兵器：	レーザー
最高速度：	0.20LM
登場年度：	西暦2700年（ワット・アンド・プリットニー造船）
機動性：	CF 3
乗組員：	20名から30名
ハイパースペース航行：	可

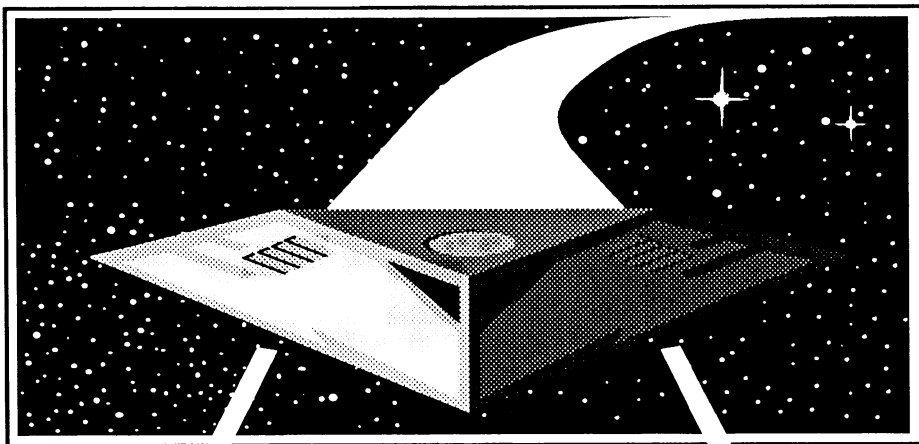
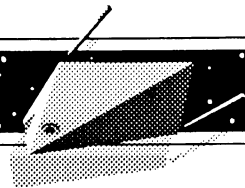
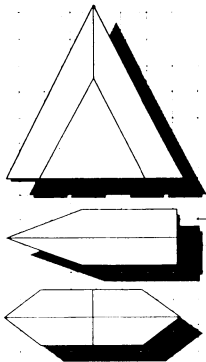
大型貿易船としてイネラ・オービット・スペース（Inera Orbit Space）でワット・アンド・プリットニー造船所において建造される。貨物や異星環境を維持したまま輸送を可能にする「エイリアン・エンバイロメント」システムのために船内のスペースのほとんどを取られ、キャビンは非常に窮屈で装備も少ない。ボディは重く大きいため巡航速度は低いが、強力なCCボルテェア・シールド（Voltaire shields）やボルト・バリスカン・パルス・レーザー砲を装備し、万全の防御を保証している。一般には、「宇宙のはりねずみ」という愛称で呼ばれている。海賊の攻撃を受けることは滅多にない。宇宙をさまようならず者が愛用する船である。一般的には中継ステーション兼貨物置場として使用されている。

サイドワインダー 偵察艇

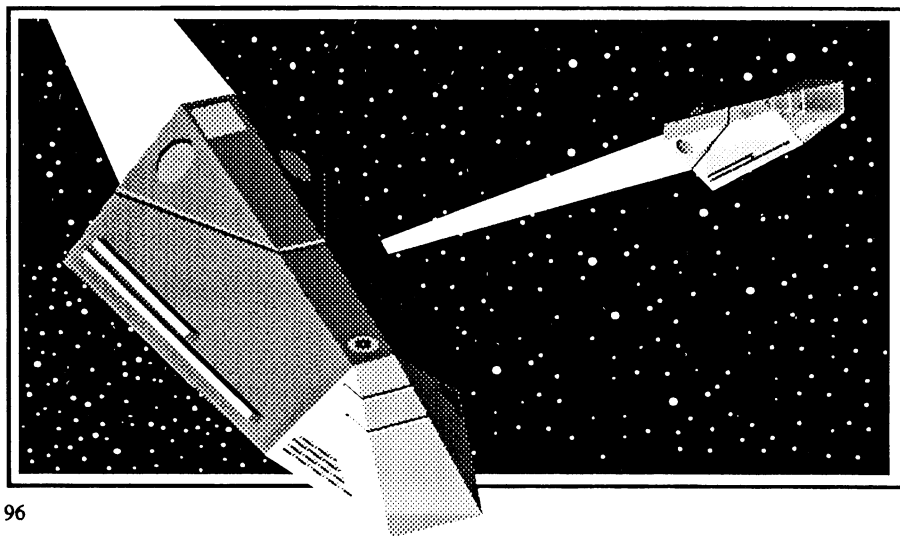
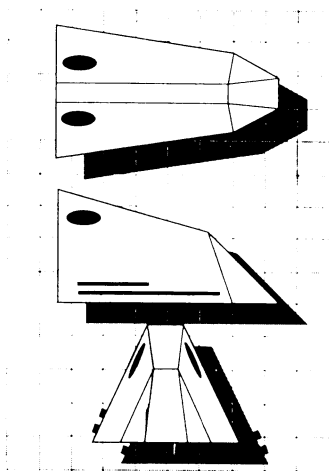
全長／全高／全幅：	35／15／65フィート
貨物室容積：	なし
搭載兵器：	ミサイル
最高速度：	0.37LM
登場年度：	西暦2982年（オンリラ・オービタル、スパルダー・アンド・スターブレーズ）
機動性：	CF 9
乗組員：	1名
ハイパースペース航行：	不可

ファルコン・ディレーシーが開発し、スパルダー・アンド・スターブレーズ社がオンリラ・オービタル造船所で建造を担当している。多目的な支援船としてギャラクティック・ネイビー仕様を製造し、ギャルコープに納めているのである。主に大気圏内や惑星表面での偵察機として使用されるほか、市街地での機銃掃射、偵察、歩兵部隊の直援機としても使用されている。またサイドワインダーの最大の特長であるスピードは同時に海賊の興味もひいている。当然、宇宙航海は可能であるが、一度に何光年もジャンプするハイパースペース航行は出来ない。ただし、ハイパースペース出来る船舶に引かれて同時にジャンプすることは可能と言われている。小型のため、燃料リチャージャーは搭載不可能である。ミサイルの搭載は一基までに限られている。

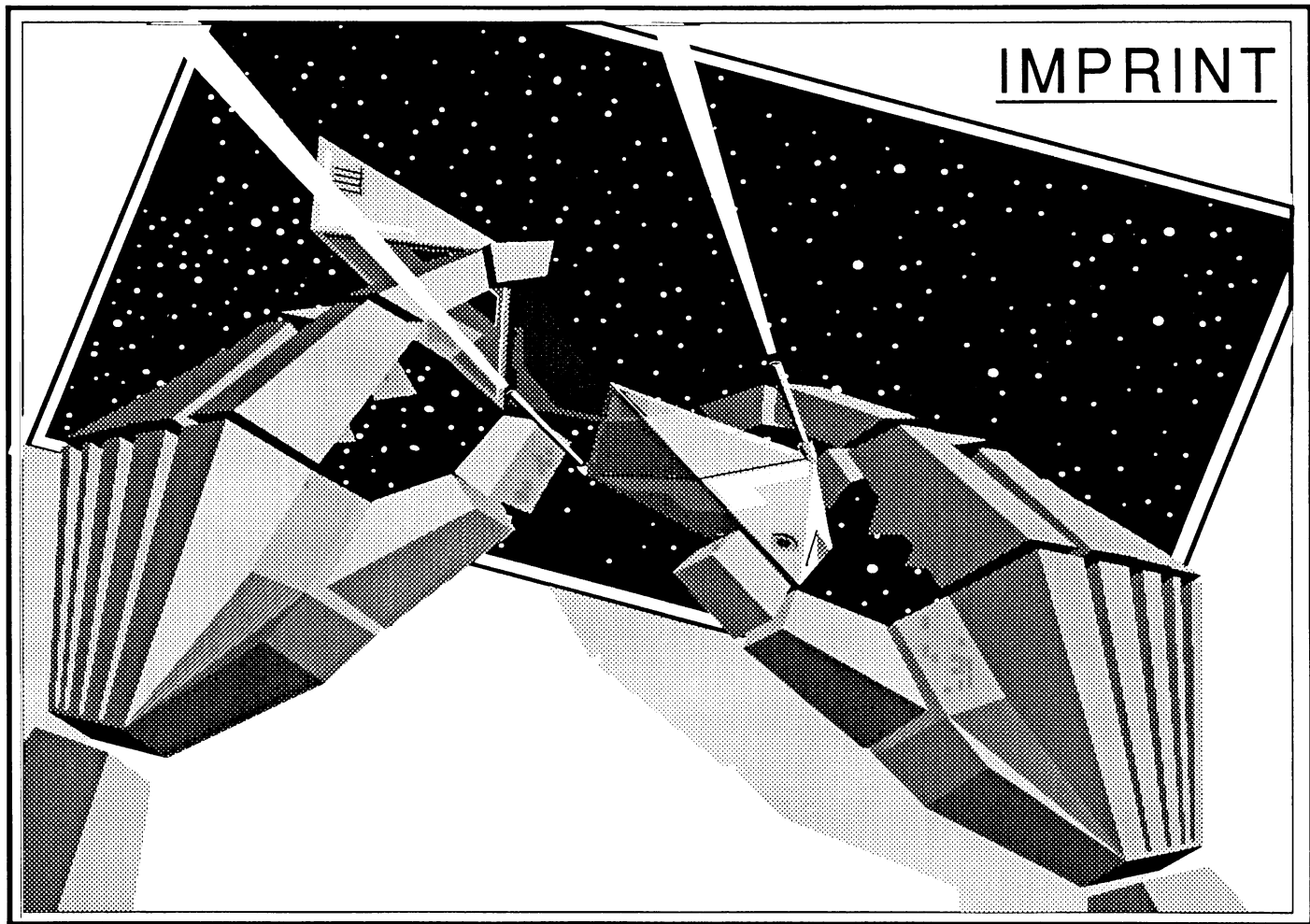
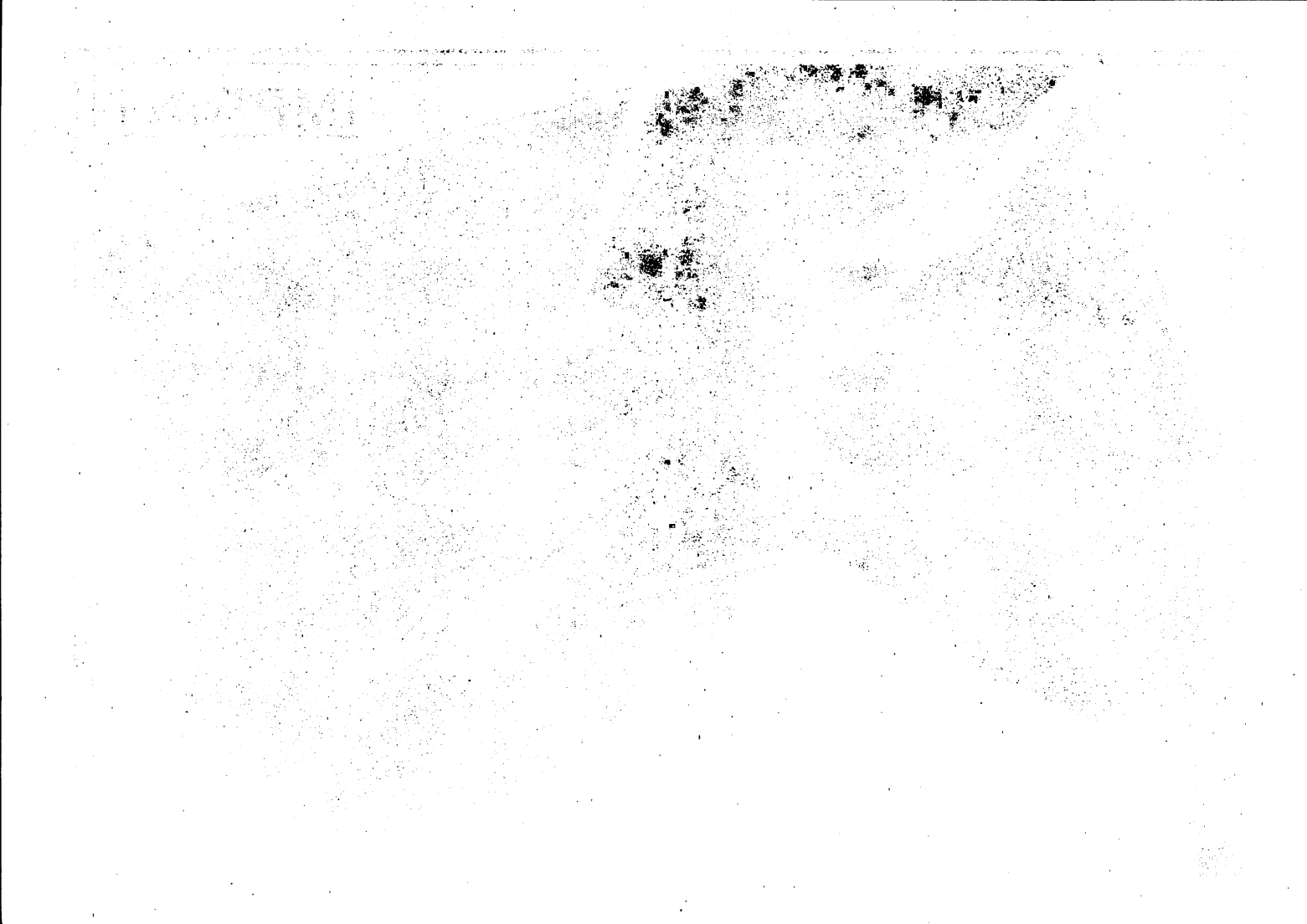
全長／全高／全幅： 35／10／30フィート
貨物室容積： データ無し
搭載兵器： データ無し
最高速度： データ無し
登場年度： 詳細不明、ただし西暦2500年以前に火星の軌道にあるスペースリンク造船所の手でプロトタイプが開発されたと言われている。
機動性： データ無し
乗組員： データ無し
ハイパースペース航行：データ無し

宇宙を旅していると、ラコン・スペースウェイズMC15クイック・トランスポート・シャトル（Lakon Spaceways MC15 QuickTransport Shuttle）にかなりの確率で遭遇するだろう。航海距離は0．1光年の中距離シャトルで、フル・ハイグラブ・ローディング施設を備えている。最高100名までの乗客と10トンまでの荷物を搭載可能である。アステロイドや宇宙ステーションへ着陸が出来るほか、大気圏内の飛行も問題はない。船体を腐食させる恐れのある強酸性の海以外ならどんな場所にも着水出来るよう設計されている。

サーゴイド侵略船

全長／全高／全幅： 180／40／180フィート
貨物室容積： データ無し
搭載兵器： 機種ごとにばらばらである。
全どあらゆる兵器を装着可能なマウントを装備。
最高速度： 0.20LM
登場年度： 未確認
機動性： CF 6
乗組員： 150名
ハイパースペース航行：可

サーゴイドの宇宙艦隊のほとんどは、銀河間で続けられているギャルコープ海軍との戦いに使用されている。その一方、テロ活動をするために、小型の侵略船を使って人間宇宙に密かに侵入を続けている。サーゴイド侵略船は小型とは思えないほどのスピードを持ち、そのほとんどがECM対ミサイルシステムを装備している。（ECMシステムは、ギャルコープ海軍のミサイル攻撃に対する自衛手段としてサーゴイドが考案したものである。ギャルコープが、拿捕したサーゴイド艇からその技術を盗み取ったのだ。）その上、サーゴイドのほとんどが超小型の戦闘艇をリモート・コントロール操縦で引き連れている。それぞれの小型船にはパルス・レーザー砲が一基装備されている。海軍も独自のリモート操縦の戦闘艇を開発したという噂を耳にする。今度はサーゴイドがその技術を盗み出し、応用する番であろう。

バイパー警察艇

全長／全高／全幅：	55／80／50フィート
貨物室容積：	なし
搭載兵器：	レーザー、ミサイル
最高速度：	0.32LM
登場年度：	西暦2762年（惑星レオルトのファルコン・マンスペース社）
機動性：	CF7.4
乗組員：	1（最高10名）
ハイパースペース航行：不可	

優れた操縦性を持つ小型の短距離攻撃艇である。ギャルコープの宇宙警察用として特別にファルコン・マンスペース社が開発した船で、中堅工業世界でライセンス製産されている。通常は一人乗りであるが、最高で10人までの人間型生物を搭乗させることも出来る。貨物スペースは一切設けられていない。タグボートとして使用することによって14万MTSまでの重量の船（コブラ・マーク３でもOK）を牽引するパワーを持っている。大型輸送艦隊の護衛艇として搭載されることもある。

ワーム級
上陸用舟艇

全長／全高／全幅：	35／12／35フィート
貨物室容積：	なし
搭載兵器：	レーザー
最高速度：	0.23LM
登場年度：	西暦3101年
機動性：	CF 6
乗組員：	2名
ハイパースペース航行：	不可

大型船に搭載される、小型の上陸用舟艇である。上陸部隊の使用以外に、救難艇としても使用することも出来る。軽武装を持ち、戦闘時には攻撃艇あるいはおとり、またはその両方として活躍する。所属する母船の利用目的に合わせて武装を変更できるため、適応性が高い。

IMPRINT

序

「それはまさに驚嘆の時代でした。27世紀に到来した急激な技術革新は、人類が忘れかけていた冒険心や探検心を今1度よび覚まさせたのでした。大航海時代以降、足踏みを続けながらも強さを育んできた人類に、胸がときめくような未知の世界へのロマンが帰ってきたのです。過去数十年の間に、人類はかつての活気を取り戻しました。息を完全に吹き返すと、もう1度前進を始めたのです。この大宇宙に人類の軌跡を残す時がついにやって来たと言ってもいいでしょう。」

西暦2696年、テイビオニスに於いて、ハゥリス・モースバン（Hahris Moersven）氏がギャルコープ憲章可決の席で行なった提案演説より引用。

第１章

デブリス（Debris）はスキャナーに釘付けになっていた目を少しゆるめた。夜の涼風の中、目の中にはスキャナーの残像がボーッと浮び上がってみえた。戦闘中は、静かで張り詰めたようだった宇宙船ボアの艦橋は、もりあがった雰囲気で包まれていった。

「海賊だったな、報償金が楽しみだな。コンディションはレッドからイエローに。」

「イノ（Ino）、うまいショットだったな。」

星の海を旅して交易を行なうトレーダーにとって、海賊は厄介な存在であった。彼らは警察の目を盗んではトレーダーが運搬する貨物を狙って、攻撃を仕掛けてくるのである。宇宙船ボアも海賊の攻撃にあったが、的確な迎撃で難を逃れたところだった。それでも、まだ艦橋には戦闘準備体制が敷かれていた。さえないオレンジ色の照明で照らされた艦橋内は、まるでセピア色の写真のように見えた。

乗組員はみんな戦闘で硬直した体の力を抜くと、艇長室前方の高い位置に置かれたバケット・シートに深く身を沈めた。すると、突然艇長席に座っていたバニレンズ（Vanirrens）艇長の体が痙攣した。艇長は誰か気づいた者がいないかどうかと、あわててあたりを見回した。冷や汗が細い流れとなって、しわだらけの顔を伝わっていった。汗の粒はあごのところから垂れ落ちて宇宙スーツの上着の中に入り込んだ。艇長は、自分がもう２度と若くはなれないことも、トレーダーの仕事が、これからはますます厳しくなることも知っていた。艇長は、あと少しで74才になろうとしていた。惑星シースゼ（Ceesxe）にある、バイオ・アサーション療法にいくらすがりついてみたところで、年老いた体とわずかなお金ではライバルのトレーダーに勝てないことはわかりきっていた。宇宙航行パネルに視線を戻すと、今、自分の心がここにないことに気がついた。

「レイブのアプローチに備えて進路を調整をしろ。レイブでの価格を調べろ、それに貨物を最確認するんだ。それからメリディアン（Meridian）、主砲はお前にまかせるぞ。」

命令を受けた2人はすぐに仕事にかかった。残りの乗組員はモニターボード上でシステムのチェックを手際よく行なった。ひっそりとしたレイブは、もう手が届くぐらい近くで輝いていた。パネル中央のメイン・スキャナー・スクリーンの中には、そんなレイブの自転する姿が謎を投げかけるように映っていた。

「艇長、報告します。積み荷の確認が終わりました。何も異常はありません。今回の貨物はなかなかの価格で取り引きされています。満足のいくマージンを期待してもいいでしょう。」

イノがこう報告した。

「海賊のやつら、また襲ってくるかもしれませんね。」

ちょうどその時であった。コンディションがイエローからレッドに変わり、それを知らせる警戒ブザーが艦橋に鳴り響いた。

「真横に3機、20:40の方角。無線応答なし。IR(船体に記された情報検索コード)の照合できず。敵に間違いありません。」

「了解、ワーニス(Warniss)。」

メリディアンは戦闘パネルに向きを変えながら、ワーニスに向けてこう言った。イノは、メリディアンに主砲レーザーを任せるつもりなのかと考えながら、艇長を見つめた。バニレンズ艇長は首を横にふると、メリディアンの背中に向かってポーズを取った。今回はメリディアンがレーザー砲を操るのだと言っていた。当のメリディアンは、艦橋の反対側にある航法管制パネルから送られてくる座標をじっと見つめていた。

「安全ゾーンまではまだ距離がある。逃げ切るのは無理だろう。」

艇長はこう判断すると、命令を下した。

「戦闘準備に入る。ウィブ(Wiv)、操縦はまかせたぞ。」

ウィブは速度を落とすと、ボアを旋回させた。接近する敵はクレート２機とサイドワインダー１機と確認された。３機ともこのレイブを縄張りにして、近づいてくる獲物、つまりはトレーダーを待っているのである。

メイン・スキャナー・スクリーンではまだ敵の姿を見ることはできなかった。ただ３つの点が星の海に浮かんでいるのが見えるだけであった。メリディアンはサイドワインダーを第１攻撃目標に選んだ。敵の戦力のうち、１番手ごわい奴から始末していくつもりだった。ウィブはボアを右に傾けると、少しだけ上昇させた。

目標が確認された。メリディアンはレーザー砲を発射した。敵は進路を変えようとはしなかった。

やがてサイドワインダーのシールドが破壊され、機体が吹き飛んだ。

「まず１機！」

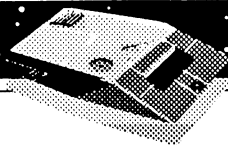
バニレンズは歯をくいしばりながらこう叫んだ。

この間に２機のクレートは作戦通りのアプローチ・ゾーンの中に入りこんで、１機は上空に、もう１機は左に向けて進路を取っていた。ウィブは、敵の挟撃作戦に対抗しようと全速で飛行しながら理想的な反撃コースを探した。機を右に傾け急旋回すると、２機のクレートのうち上空を飛ぶ敵の背後に迫っていくことができた。メイン・スキャナー・スクリーンに映る宇宙空間が歪んだ。そして、レイブ系の星からの光で艦橋は一時的に明るくなった。この間に、メリディアンは素早くレーザー砲をリセットすると、敵の相対予測座標に照準を合わせた。

「そんな！」

システム・パネルの１人が、敵を追跡しながら慌てて声を発した。

「後方から、さらに３機接近中。もう逃げられません！」

ウィブはこのまま速度と進路を変えずに攻撃を続けることにした。目標のクレートは射程距離から離脱しようとスピードを落とした。一方、左を飛ぶもう１機の敵はボアの先手を打ってきた。断固として譲らない態度だ。

敵のレーザーが火を吹いた。

追跡データが凝縮されて、ウィブとメリディアンのもとに送られていた。ウィブはボアを急加速させたり、急減速させたりしながら、迫ってくるクレートを牽制する動きをとった。

メリディアンはお返しに1発お見舞いした。正確な1撃が敵のシールドを打ち砕く音が通信機から聞こえてきた。

もう1機のクレートが2発目を撃ってきた。敵のレーザーがボアのシールドに激しくぶつかる音が聞こえた。被弾したのであろう。ウィブは速度を犠牲にしてでも、上昇する姿勢を取った。それでもまだ、クレートの射程距離から逃げることはできなかった。さっきの1撃はボアに致命傷ともいえる深い傷を負わせていた。シールド・エネルギー・バンクのエネルギーは下がり切ったまま、2度とシールドを維持できるレベルには戻らなかった。

「故障です。シールドがもう限界です。船体防御レベルが2まで低下しました！」

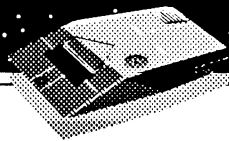
ワーニスがこう報告した。

まさにその通りだった。次の1撃がボアのシールドを破り、船体をじかに叩いた。シールド引き裂かれるホワイト・ノイズが響き渡った。

「だめだ、やられるぞ。」

ウィブが唸り声を上げた。その声は恐怖のあまり震えていた。

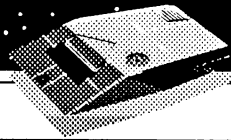
「動力ブロックがやられました。補正しても60ダウンです。」

主導権を握った敵のクレートは大胆にも接近戦に転じ、さらにもう1発をボアに向けて発射した。艦橋の航行装置がすべて破壊されても、メリディアンはこの敵を追い払おうとレーザーで必死に反撃を続けていた。しかし、そんな彼女の行動に気がつく乗組員はいなかった。ウィブの操作パネルは完全に死んでしまっていた。彼はバニレンズ艇長の方に振り向いた。その顔は、申し訳なさそうにも、興奮しているようにも見えた。

「脱出するぞ！」

バニレンズがこう叫んだ。その体は、すでに艦長席から離れて緊急脱出カプセルに向かっていた。艦橋には、他のセクションに移動するための通路が２つあった。その左側を通れば、緊急脱出用のカプセルが用意されている部屋に行くことができた。クレートがとどめの１撃を発射した。他の乗組員は、この衝撃で宙に浮き、艦橋の端から端まで飛ばされた。シールドは、もう完全に使い物にならなかった。メイン・スキャナー・スクリーンや、その周囲の航行用操縦パネルが火を吹いて爆発した。破片や金属が乗組員の体を直撃した。イノはどうにか艇長席に着地したが、パネルの間に挟まれてしまった。バニレンスは、１度通路の壁にぶちあたると、跳ね返ってスクリーンに激突した。メリディアンは、それでもまだレーザー砲を捨てていなかった。彼女のシートの後ろは敵の攻撃でボロボロに傷ついていた。彼女も、最後はあきらめるとワーニスの後を追ってカプセルに急いだ。彼は首や背中に傷を受け、血が吹き出しているのが見えた。

ワーニスが脱出カプセルのドアを開けると、メリディアンはバニレンス艇長の手を取って中に入り込んだ。生き残ったのはこの３人だけのようだった。ドアを閉めると切り離し装置が作動し、カプセルは艇外へ放出された。

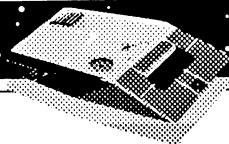
ワーニスは生命維持装置を手探りで見つけ、スイッチを入れた。スキャナーには、クレートが彼らの乗るカプセルを通り越し、ボアに最後のとどめを刺すところがちょうど映し出された。共に旅を続けてきた８名の乗組員はボアと運命を共にしたのだ。バニレンス艇長が目を開けた。息は荒く、肺が焼けつくように痛んだ。顔を上げると、メリディアンが医療ロッカーの中を夢中になって何か探し回っていた。うつむいたその顔には、心配の色だけが浮かんでいた。艇長は自分の甥っ子の従姉妹にあたるイオを気遣った。イオが艇長の「バニレンス・ランド号」に搭乗してからもう４年間もたつ。彼が貿易の仕事で、ほんのつかの間ディエダー（Dieder）に帰還した際に、イノもちょうどレイブでパイロットのライセンスを取得して戻ってきたばかりであった。イノは艇長の船に搭乗を希望した。その時からボアの乗組員として今日まで旅を続けてきたのだった。

「イノはどうした。他の者たちは無事か？」
バニレンスは肺の痛みをこらえて声を絞りだそうとした。しかし、それは喉もとでもつれ、声にはならなかった。メリディアンが艇長に視線を落とすと、そのペール・グレーの瞳は、彼の傷の深さに驚いたあまり釘付けとなった。彼は何も言わなかったが、すべてを悟っていた。メリディアンは黙ったまま、艇長が唇の回りに吐き出した血を拭き取った。
「神に祈りを。」
艇長はこう念じた。
ワーニスは肩にパッドをかついだままメリディアンに視線を投げかけた。２人には、クレートがまだすぐ近くにいることがわかっていた。そして、敵が貨物をとるか脱出カプセルを狙うかによって自分たちの命が決まることも知っていた。メリディアンが艇長に痛み止めを飲ませている時、ワーニスは懐かしい歌の１小節をふっと思い出した。
「困難に立ち向かって歩いて行く。試練がつきまとう。それが人生というものさ。」

第2章

トランスロケーター（宇宙ステーション内の移動装置）のインジケーターが目的の階を指すと、かすかな減速のGが体に感じられた。リフ・フッド（Rif Hood）が、つるつるしたグレーのシートから立ち上がると、ポキッポキッと関節が3つなる音が聞こえた。首から肩にかけてのあたりが緊張のあまり硬直して痛みを感じていることに気がついた。無理にリラックスしようと努めてみても、筋肉がこわばってカチカチになるばかりであった。ギャルコープ・ライセンス・センターに、ライセンスの登録に向かった時の緊張がなかなかとれずに、今でもずっと尾を引いているのだった。

ライセンス・センターの入ったビルは、惑星レイブの軌道上を周回する3号宇宙ステーションのフロント・セクションにあった。レイブの宇宙ステーションは常にパイロット候補生の群れであふれかえっていた。現在では、ライセンス・センターのアポイントメントを取るだけでも、名簿に名前を載せて待たなくてはいけないのである。フッドはこのステーションに小さな部屋を借りていた。シャトルでレイブの主要植民地アショリア（Ashoria）にとんぼがえりした以外は、宇宙ステーションの中で2週間、まるまる10日も何もすることもなく待ち続けたのであった。フッドをよけいに苛立たせたのは、彼の乗るコブラ・マーク3がとっくに宇宙ステーションのドックに用意され、パイロットの司令を待っていることだった。しかし、彼は指をくわえてライセンスの発行を辛抱強く待つ以外になかった。

トランスロケーターのドアが開くと、ひすいのタイルが敷きつめられたフロアの向こう側には、1段高くなっているドアがいくつかあった。彼はそのドアをじっと見つめた。どのドアの中央にも、上下左右いっぱいに金色のギャルコープの象徴、RA（ロボットの鷹）が描かれていた。その金属の瞳は、優しさと厳しさの両方の輝きでフッドをしっかりと見つめていた。RAマークの上方に渡された横木には、「ギャルコープ・スペース・ライセンシング・オーソリティ」と、やたらと長い名前が書かれていた。

フッドは歩き出した。彼の足元の両側には緑色に照されたアクアリウムが置かれ、その天井からは光の柱が降り注いでいた。心臓の鼓動が激しくなったおかげで、体中にアドレナリンが分泌され、フッドの頭はボーッとしていた。彼は、こ

の瞬間を自分の人生のなかでも、とりわけ大きな転機だと確信していた。今、彼の立っている宇宙ステーションは、眼下に浮かぶ緑の星、レイブの静止軌道上を周回している。フッドの確信は、その事実にひけを取らないくらい確かなものであった。今日のこの日は人生の中でひとつの山頂に立ったと考えていいだろう。15光年の彼方、まったく異種の世界アンラマ（Anlama）地上ステーションでのパイロット訓練に耐えたその努力が実る瞬間なのである。

ロビーには人が大勢集まっていた。誰もが、フッド同様に宇宙恒星間パイロットのライセンス登録に来た者ばかりであった。ライセンスが発行されるホールのドアが開くのを今か今かと待ちわびているのであった。フッドが近づくと、そのドアは音もたてずに開いた。ギャルコープのシンボル、RAマークの眩しく光る体が真ん中から２つに割れた。そして、そのドアの向こう側を覗くと、レセプション・デスクの後ろには同様に型どられ、美しく彩色されたもうひとつのRAマークが飾られていた。ギャルコープが完全無欠な組織であると主張するために、デザイン部が頭をひねって創造した高潔のシンボルがこのRAなのだとしたら、人それぞれ評価が分かれるところだろう。

「カードを。」

机のうしろに腰をおろしている職員がフッドにこう言った。その職員よりもむしろ周囲に気を散らせながら自分のGCID（ギャルコープ身分照明）カードを差し出すと、職員がアポイントメントの確認をしてくれるのをじっと待っていた。

「名前を呼びますから、それまでロビーでお待ち下さい。」

フッドは何だかひどく軽くあしらわれたような気持ちになった。職員はもうすでに通信スクリーンに向きを変えてしまった。フッドの人生の転機とも言える１大イベントも、目の前の職員にとっては単なる事務作業でしかないことに腹を立てながらも、彼の期待はいっこうにしぼむ気配がなかった。

「どうもありがとう。」

ロビーの方向に向きを変えようとしながら、フッドはこう礼を言った。突然彼の頭にエリート・パイロットの証である

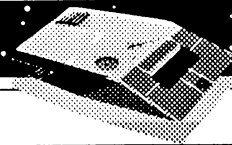
ゴールドの徽章が浮かんできた。彼の空想は膨らんだ。そして、フッドのようなパイロット候補生の誰かがカードを提出しながら受付の職員に向かって、「オレの名前を覚えておいてね。いつか必ず有名人になって見せるからさ。」と言う光景を考えると、思わず吹き出しそうになってしまった。

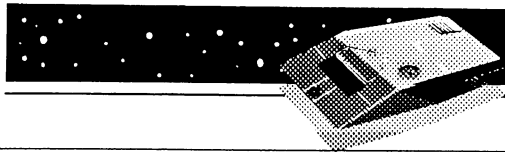
しかし、その考えが急に現実的なものに発展した。広大な宇宙にはエリートになる夢を抱いているパイロットが大勢いるのだ。年々、トレーダーの仕事もきつくなっているのは承知の上である。ドックサイド・システム・データ・モニターで、スペーサーたちがメッセージ・ボックスに伝言を残している姿が目に入った。スペーサーとはフッドたちトレーダーを含め、この大宇宙を生活の場としている人たちのことである。

スペーサーの多くはメッセージ・ボックスをレンタルして、宇宙ステーションでの時間を潰していた。このボックスは個人のIRコードでファイルされ、各OSA（オービット・スペース・オーソリティ）で管理保存されている。スペーサー、とりわけ恒星間トラベラーがたどっていく、一風変わった生活をかいま見るようである。

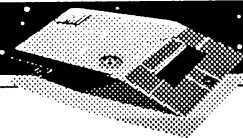
「ゼゼティ（Xexeti）で会おう。」

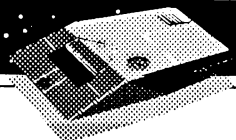
ひとりのスペーサーがこうメッセージを残してモニターから立ち去った。頭金を入れれば誰でもメッセージ・ボックスを開くことができ、後は時間分の使用料が加算請求されるだけである。残されたメッセージは10年間、OSAが責任を持って管理してくれる。８個の銀河のいたる所には、自分宛てのメッセージが数え切れないくらい眠っているに違いない。いつかメッセージ・ボックスを開いて、伝言を読んでくれるのを待っていることだろう。

こじんまりとした会話コーナーが設けられていた。フッドはその中の椅子の１つに腰を降ろした。柔らかな上向きの照明が、青々と茂ったレイブ産の植物の後ろから浮び上がっていた。椅子の１つ１つには通信スクリーンが取り付けられていた。通信は行なわれていなかった。フッドの隣のスクリーンでは、ステーションの総合アナウンスの合間にフリー・スペースのCFが流れていた。

「バルコニー・ブロックで免許を取得された新人パイロットの皆様、おめでとうございます。」
というメッセージに続いて、
「レイプOSA特別プログラム：貿易増収セミナー。ライバルに差をつけよう。詳しくはC43－97T28に今すぐお電話を。」
という宣伝が入った。フッドは同席する人たちとなるべく目が合わないように、会話に参加しなくてもいいようにと祈りながら、スクリーンをしばらくの間見つめていた。彼はこの行動が決して間違ってはいないと自分自身に言い聞かせていた。自分の隣の席の人もフッドと同じようにエリート・パイロットになる夢を持っていること、そしてその夢の実現のためにみんながしのぎを削っている事実を、スクリーンのプログラムはしきりにうったえていた。フッドは、これを聞いているうちに、自分の考えが正しいんだと自信を持っていった。
彼の物思いは長くは続かなかった。背の低いずんぐりとした、見るからに40台後半の男が突然割り込んできて、つまらない話を始めた。
「どちらからいらっしゃいました。」
フッドは自分に声をかけられたのかと勘違いして思わずたじろいだ。しかし、それは彼ではなく、彼の左隣の女性に向けられたものだった。

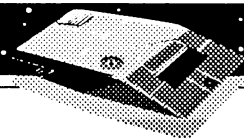
第3章

「海賊行為の増加による、死者、負傷者の数は年々増加を続けるいっぽうで、これに対する懸念の声も年ごとに高まっています。ギャルコープ貿易局によるロビー活動では、IRサイン制度の見直し、海賊ハンターへの賞金額の引き上げ、警察署の増設と貿易路からなる中宇宙のパトロール強化の3つの基本提案が元になっています。第1銀河系を治める十人委員会では、来たるべき貿易局レポートに十分な考慮を払いたいと述べています。」
レイブの宇宙ステーション・ニュースより引用。

宇宙ステーションの中心部にはフリー・スペースが設けられ、その後方には階層の宇宙船用のドックがある。ドックへの出入口は、必ず母星と向かいあう面に設けられている。その上下には、強力な防御シールドが渦巻き状に張られ、出入口からドックに続くトンネル内の交通を、ある時は保護し、またある時は攻撃する仕掛けになっている。ドック後方に設置された、くさび型をしたミツバチの巣のような建て物は貨物の倉庫であり、そこでは専用トレードネットワークによる自動貿易システム「オートスキャン(AutoScam)」がサポートされている。そのシステムで売買された品物は、自動的に倉庫から宇宙船に積み込まれたり、あるいは宇宙船から倉庫に積み出されたりする。宇宙ステーションの1日はいっぷう変わったものである。ほとんどのブロックが夜を迎えて静まり返ったとしても、ドックは24時間稼働中であるし、OSAのスタッフは常に休まずに任務に就いている。

リフ・フッドは自分のコブラが用意されているドックに向かって歩いていた。かなり長い時間待たされて、やっとライセンスの登録を済ませることができた。1枚のライセンスを発行するのにこれだけの時間をかけることを考えると、ライセンス発行料が高いのも決して不思議ではないだろう。噂によれば、役人は「i」の点を打ったり、「t」の横線を引いたりするだけで、ライセンスのことなどどうでもよくなってしまうらしく、その登録者がどのくらいCR(クレジット)を所持しているのかだけが気になるそうである。ともかく、フッドはもう正式なパイロットであり、新艇のコブラ・マーク3の艇長と

認められたのである。彼の名は、ギャルコープのコンピュータ・ネットワークに登録されているので、コブラのIRコードを入力するだけで彼のデータが直ちにわかるようになっている。ギャルコープ・ワールドの1市民として、フッドの行動は常にモニターされていて、規則に反するような行動を取れば、リーガル・ステータス（legal status）に影響するのである。エリートを目指すトレーダーが1番気にするのが、このリーガル・ステータスであろう。IRコード検索結果が「犯罪者（Offender）」、「逃亡者（Fugitive）」であれば、賞金稼ぎやトレーダーの手で合法的に葬られても文句は言えないからである。

前方の4番ドックで騒ぎが起きたようだった。フッドのコブラからさほど離れていないバース（停泊場）に救急車両が駆けつけ、待機状態に入っていた。フッドは立ち止まるとドックサイド・システム・データ・スクリーンを眺めて、入港する船の情報を調べた。それによれば、宇宙ステーションの安全ゾーンを漂流していた緊急脱出カプセルを収容するために、4番ドックのバースが指定されていたのであった。バースに用意された車両から考えて、カプセルに乗っている人は仮死状態に違いなかった。この騒ぎに興味を示す人はほとんどいなかった。こんなことはスペーサーにとってごく日常的な出来事なのかも知れない。危険と背中合わせになっているスペーサーの現実が、今、しみじみと彼の胸にこたえた。バースのコンピュータが作動し、カプセルが今にも到着することを告げていた。自動誘導システムの働きでカプセルはドックまで運ばれ、作業員が救急医療装置を持ってカプセルにかけよった。まず簡易検査が素早く行なわれた。それを見ていたフッドは息をするのさえ忘れていた。救急医療装置がカプセル内に持ち込まれると、そのすぐ後で1人の負傷者が担架に縛りつけれたまま運び出されて来た。グレーの宇宙スーツに包まれた体は切り裂かれ、肩には血がべっとりと付着していた。その胸にはグリーンの徽章が付いていたが、フッドからは遠すぎて細かい字までは読めなかった。彼はもう1歩近づいた。周りを取り巻く人の群れに立つと、カプセルのドアのところまで一気に駆け出した。ドック作業員のひとりがフッドに軽蔑的なまなざしを投げながら、小声で何かぶつぶつとささやいた。フッドはそれを気にも留めなかった。2人目が、やはり担架に寝かされたまま運び出され、クルマに乗せられた。若い女性だった。その顔は青ざめ、救急医療装置が体の周りに取り付けられていた。

彼女の宇宙スーツには血液が散りばめられ、その班点のために地上戦闘用の迷彩服のように見えた。彼女の髪にもドス黒い血が付着し、髪の毛のつやは褪せてしまっていた。担架の中に寝かされている彼女の生死はフッドにははっきりと分からなかった。胸のグリーンの徽章は、谷間に浮かぶ星が型取られ、自然をシンボル化したものであった。だだっ広く、自然の香など皆無であるドック・サイドでは、この徽章とずたずたの体はあまりに不釣り合いなものに思えた。救急車両からは「収容した２名に生存反応が見られます。」という言葉が聞こえてきた。続いて、３人目の収容者がカプセルから運び出された。年老いたスペーサーで、体の前側には血の班点がいっぱい振りまかれていた。突然、いくつかの疑問がフッドを襲った。いったいこの老人は何年間宇宙を旅しているのだろう。最後にはどうやって命を投げ出す覚悟をするのだろう。最後は必ず他人事のように感じるのだろうか。フッドにはその答えは分からなかった。フッドは自分の母親がしかたなく船を降りなければならなくなった経緯を思い出していた。やはり彼の母も海賊の攻撃に遭い、惑星アンラマ（Anlama）の宇宙ステーションに収容された。その時に片足を失なったのだった。フッドはその時の光景を想像した。たった今見た光景と同じように、母親の宇宙船パイソン（Python）がふらふらしながら宇宙ステーションに収容され、救急隊に救助されるシーンだった。きっと、母もたった今救急車に収容された女性と同じように、血の毛のない顔で、今にも息を引き取ってしまいそうだったのだろう。救急車のサイド・ドアが閉まりかけた時、フッドは女性の顔を一目でもいいから見ておきたかった。母親は何も教えてくれなかったが、スペーサーの仕事はいつも危険と隣り合わせなのだろう。そう考えながら、フッドはざわついたバースを離れた。

これが現実なのだ。実際には、この６倍も７倍もの犠牲者がいるに違いなかった。フッドは自分の船に向かって歩き出すと、彼の気持ちはだんだんと重くなっていった。突然、彼の脳裏にとんでもない考えが浮かび上がってきた。ギャルコープ・ライセンス・センターは、自分たちを宇宙の絶対者と勘違いして人を選り分けているという光景だった。どのパイロットが確実に死亡するかを知っての上で、ライセンスを発行しているに違いないとフッドは考えた。

IMPRINT

カードとキーをバースのコンピュータに提示して、フッドは初めて自分のコブラに搭乗した。コンパクトな居住スペースを通り抜けて無重力リフトに進むと、それを使って艦橋へ上がった。

艦橋では、パネルやスクリーンがフッドを取り囲むように置かれていた。フッドにはコブラが艇長の命令を待っているかのように感じられた。それは、フッドが心に秘めている情熱に少しも負けないくらいの激しさで、旅立ちの時を待ち望んでいるように思えた。フッドは旅立ちの光景を思い浮かべてみた。バースを出港し、トンネルを通って出口を抜ければ、防御シールドのカーテンが後方で回転する光景と、惑星レイブが前方にぼうっと姿を現わす光景がメイン・スキャナー・スクリーンに映しだされる。レイブで発生する空中電流の催眠術のような渦が、ステーションを囲むシールドの標準流動パターンと干渉しあう中、フッドはエリート・パイロットを目指す自分の大きな夢に挑戦しようとしていた。

音声コントロール装置はまだセットされていなかった。1人乗りの宇宙艇では、戦闘時には操縦しながら同時にミサイルやレーザー砲を操って攻撃も行なう必要があるので、こういった支援機能は大いに助かるのである。

登録されたパイロット以外が操縦するのを防止するために、コブラには何種類かの安全装置が組み込まれている。発進準備を行なう際にはそのいくつかをパスしなくてはならない。フッドがパーム・スキャン（手の平のパターンを認識する装置）とコード入力を済ませると、全操作パネルに生命が蘇った。フッドは通信パネルを操作してOSAのデータベースを呼び出すと、ローカル・ビュー・スクリーン上にフライトならびにドッキングの最新情報を出力させた。コンピュータはフッドのコブラが第4ドッグに停船中であることと、それに付随するいくつかの情報を表示した。いつ入港したのか、貨物を積んでいるのか、下ろしているのか、船同士の通信記録、様々なローカル・データなどを次々に表示していった。スクリーン上のデータの流れを見ているうちに、フッドは再び不安感に襲われた。平凡さを自覚することの恐怖、つまらないことの心配でたまらなくなった。彼は自分のバースにつけられた小さなコードを眺めていた。それは、第4ドックの400あまりもあるバースの中のたった1つでしかなかった。

フッドは自分の考えを正当化しようとした。誰も自分を襲うはずはない、自分なんかに興味を持つはずがない。無理やりにでもそう考えるしかなかった。
「リフ、だらしないぞ。お前はもっと強いはずだろ。」
　彼は自分自身にこう言い聞かせた。
　フッドは宇宙恒星間パイロット試験の技術研修を思い出すと、システムを総合的に調整する作業を開始した。特殊な一連の作業をもう１度、１から基本に戻って復習することで、気を落ち着かせるためだった。それが完了すると、フッドにはもっと大変なことが待っていた。いよいよ貨物のことを考える時が来た。

第4章

「ギャルコープの貿易システム完全自動化は、ローカルの、あるいはインターシステムのトレーダーにとって明らかな効率アップを約束するものと予想されます。（中略）現在では、惑星から惑星を飛び回って仕事をするインターシステム・トレーダーのおかげで、どの星のマーケットも非常に活気づいています。（中略）また、各惑星でばらばらだった貨物の取り引きユニットを共通規格として統一することで、高効率化をはかれるようになります。システムの完全自動化の狙いは、各惑星の社会経済の細かい条令の違いから生じる不都合をなくそうというものです。」

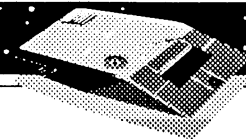
"貿易局レポートに付随されたギャルコープ貿易システムに関する提案"より抜粋。

ファルコン・デ・レーシー（Falcon de lacy）個人トレーダー向け貿易システムは実によくできている。もちろん、ギャルコープ貿易局の基準に準拠した設計のため、システムの交換やグレードアップは特別な場合をのぞいては必要がない。つまり、これ1台でギャルコープが使用する貿易システムのメリットを100％享受できるのである。商品取り引きのデータベースはコブラの経理システムと統合化されているため、面倒な事務に時間を費やす必要はない。個人の貿易活動と所有クレジット（CR）は、宇宙船ごとに割り当てられたIRコードによって管理、記録されている。もし、脱出カプセルを使用した場合にはその状況がすべてGBMFA（銀河銀行連盟傍受専門委員会）に転送される。同時に、手持ちのCRは特別の口座に移され、持ち主からの返却申請があるまで管理される。持ち船を失なうと、今までのIRコードは失効となるが、新しい宇宙船を購入すれば新コードが発行してもらえる。新コードのもと、クレジットは持ち主に返却されるので、心機一転して仕事に戻れるというわけである。

フッドはコーコム（CorCom）貿易システムが提示する価格リストにざっと目を通した。手持ちの資金は78.6しかなかった。まず手頃な商品を売買して、マージンを稼がなくてはいけない。これを考慮に入れて、第1目的地は隣の惑星リース

ティ（Leesti）に決定した。局地戦が絶えず勃発し、荒れ放題と化している世界で、そこを政治的に牛耳るのは巨大なTLKコングロマリットである。ギャルコープの加盟惑星ということでレイブと同様にコーコム貿易システムを採用している。レイブの肥沃な大地は農作物が豊富に産出され、蛋白質の重要な原産地として広く知られていた。食料なら、コブラの倉庫が一杯になるくらい買っても、手持ちのクレジットで十分間にあうのだ。コーコムの取り引きリストを見ると、食料品は1TCあたり3.4CRの価格で、16TCが市場に売りに出されている。フッドは、まず食料を16TC分すべて買い入れ、続いて残りの資金で23.4CR／TCの酒類も仕入れておいた。購入した品物の積み込み作業を、コーコム・システムと連動するオート・スキャン・コンピュータに任せると、宇宙航行パネルからローカル・マップを呼びだし、リースティの座標をロックした。パイロット・ライセンスを手にした今、レイブでうだうだしている理由はない。気持ちが高ぶるあまり、フッドは自分の心臓の鼓動が聞こえるようだった。加えて、体中にあふれ出たアドレナリンのせいで息がつまりそうに興奮していた。フッドの頭の中は将来によせる夢で一杯だった。目指す「エリート」に、少しでも近づきたいという気持ちで一杯だった。どこからともなくある考えが浮かんだ。インフォマティックを呼び出すと、ステーション・ホスピタルとの通信許可をもらった。フッドが病院にアクセスすると、脱出カプセルから病院に収容された３人の姿がスクリーンに映し出された。宇宙ステーションでは、誰もこういった事故には全く関心をよせていなかったことがショックでたまらなかった。せめて、自分だけでも彼らの容体を気にしていたかった。

「どうぞお大事に。」

フッドは３人にこうメッセージを残して、メッセージ・ボックスのスイッチを切った。そして、購入した品物が無事コブラの貨物室に積みこまれたかどうかをスクリーンで確認した。それが済むと、OSAを呼び出して出発許可を申請した。自動発進の順番を待っている間、スクリーンは再び病院の３人の顔に戻っていた。かなりの高齢の老人、真っ青な顔をした女性、そして引裂かれた宇宙スーツがスクリーンに映し出された。それを見ていると、救急ベッドに寝かされたこの３人がと

ても哀れに思えてきた。

発進の順番が来ると、フッドのコブラは4番ドックを出発した。宇宙ステーションの自動誘導装置が作動を始め、しばらくするとトンネルがぽっかりと口を開けているのがメイン・スキャナー・スクリーンに映しだされた。次の瞬間、強力な推進力を感じたかと思うと、コブラはそのトンネルに吸い込まれるかのように一直線に飛び込んでいった。ゴーッという唸り声が聞こえ、しばらくするとトンネルの出口を通過して、そして宇宙空間へと放り出された。航行パネルと、操縦システムがマニュアルに切り替わったことを告げた。

出口での緊張を和らげてくれたのは、フッドの体を通り過ぎていった物憂げな空気だった。ちょうど檻の中の虎が行ったり来たり落ち着かないように、フッドも体のあちこちを伸ばしながら、一連の操縦操作を流れるように行なった。メイン・スキャナー・スクリーンには次々にまばゆい星明かりが映し出されていった。眼下のレイブも、星々からの洗われるような清浄な薄明かりの中で、白い雲が渦を巻き、輝く大陸を覆い隠していた。

子供の頃は別にして、生きている、と実感したのはどんな時ですかと誰かに尋ねられたら、フッドはこの瞬間のことを思い浮べるに違いない。いよいよ、惑星リースティに向けて出発である。

第5章

ハイパースペースを終了して通常の航行スピードに戻ると、ちょうど水の底から水面に浮び上がった時のあの感覚を思い起こさせた。感覚器官がすべて麻痺してしまい、周囲の様子に対応できないのである。耳鳴りはするし、口の中や喉はカラカラに乾いてしまっている。さらに悪いことに、頭もボーッとしたままであった。深呼吸をして空気を胸一杯に吸い込んだ。そして慌てて周囲の様子をうかがった。コブラは惑星リーステイの自転速度とほぼ同じくらいの速さで軌道を周回飛行していた。通信システムが教えてくれたリーステイの相対時間によれば、レイブを発進してもう2時間も経過していた。コンパスの指示にしたがって進路を宇宙ステーションに取ると、スペース・スキップ高速航法可能なスピードまで速度を上げた。内宇宙を高速で飛行できるスペース・スキップは、安全ゾーンに急行するためには、なくてはならない航法である。できるなら、少しでも早くこの場を去ってしまいたかった。

「ミニマム・リスク（危険はできる限り少なくすること）」

パイロット訓練で教官が口をすっぱくして繰り返した言葉がふと脳裏によみがえった。フッドはまさにその言葉通りに実行しようとしているのである。その言葉を何度も繰り返す間もなく、進路を再度修正すると、スペース・スキップを作動させた。惑星系内をこのスピードで飛行すると、重力の干渉による影響はハイパースペース航行時以上だった。それは、体でより明確に感じることができた。通常の感覚で十分に感じとり、対応できるくらいのものだった。だがフッドはその感覚が全く気にならなかった。むしろ安らぎのひと時であり、操縦から開放され、リラックスできる時間なのだった。突然、重力の干渉が感知され、船はスキップ速度からノーマル速度に戻された。それと同時に、艦橋のパネルがすべて戦闘モードに切り替わり「コンディション・レッド」の光がパネル中を真っ赤に照らしだした。メイン・スキャナー・スクリーンに注意を集中する時だった。

「ミニマム・リスク」フッドはその言葉の別の側面を見たような気になった。緊張のあまり、ハイパースペースとスペース・スキップによる体調の変化が一瞬にして元に戻った。

素早い動作で船舶認識システムを作動させ、速度を落とした。フライト・グリッド・スキャナーとにらめっこで敵の位置

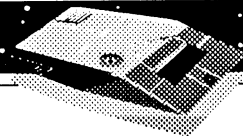
を確認しようと慌てた。音声モニタがIRコードの確認ができなかったことを告げた。
スキャナーでは敵の船がコブラの後方上空から接近してくるのが確認できた。フッドは目をメイン・スキャナー・スクリーンから離さずに、きついカーブを描いてコブラを急上昇させた。敵とは正面で向かい合う形になった。機首の向きを修正すると、射程距離内まで接近した。十字サイトが敵をロックすると、敵の正体がスクリーンに表示された。ボア級の巡洋艦だった。

フッドの胃袋がさかさまになったようだった。そういえば、レイブに収容されたカプセルはボアから発射されたものだったはずだ。あの３人は真面目なトレーダーで、犠牲者なんだと信じていたかった。しかし、現在目の前のボアはコブラの進路を妨害しながら距離をどんどん縮めてくる。１度射程距離まで近づかれたら、どんなに腕に覚えのあるパイロットでも命の絶対の保証はない。フッドの心は激しく動揺していた。あまりの恐ろしさに、意識さえ混乱の中にまじって、どこにあるのかわからなくなりそうであった。フッドの目には接近してくる敵の船と、老人の胸に広がる真っ赤な血の映像が重なり合った。ようやく心を落ち着けて戦闘パネルに手を伸ばした。フッドは、今にも発狂し、息が詰まりそうだった。ミニマム・リスク、この言葉を信じるしかなかった。この言葉にすがりついて、自分が現在置かれている状況を把握し、そこに身を置くための努力をするしかなかった。ボアがフッドの射程距離に侵入してきた。レーザーを１発お見舞いしたが、効き目はなかった様子だった。フッドは、回転して姿勢を修正すると、ボアが照準の中に入った。次のレーザー攻撃が敵をとらえた。戦闘通信システムが命中したことを告げた。この１発で、フッドは目が覚めたような気がした。戦うしかない、自信を持つんだ、フッドはそう自分に言い聞かせた。

いざと言う時には自分の命を守るだけの力を持ちあわせているじゃないか。この１発が何よりの証拠であった。フッドはさらに攻撃を続けた。パルス・レーザー砲でボアのシールドを叩き続けた。敵も応戦を開始した。シールドが被弾するたびに、コンピュータがエネルギーの消耗を計算し、それを操縦パネルに表示した。撃ち合いは続いていた。フッドは弱気に

なっていた。突然、彼は気がついた。撃ち合いをしているというのに、自分は止まったままじゃないか。次の瞬間、フッドは出力を最大にした。

フライト・グリッド・スキャナーには、敵の位置と敵のレーザーの残像が映っていた。コブラのフロント・バリアは今にも破られそうだった。フッドは50:80にバンクして、正面同士の攻撃から身をひいた。それでもコブラの危険が去ったわけではなかった。いくら逃げようとも、ボアは簡単な修正だけでいつでもコブラを攻撃できる位置にぴったりとついていたのだった。フッドは、コブラを30度だけ時計と逆方向に回転させると、速度を殺し、ボアに向かって真っさかさまに急降下を試みた。通常なら急上昇で逃げるべきなのに、ボアに進路を向け、真下に降りていった。

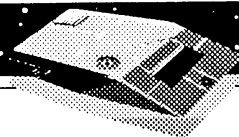
十分に接近すると、立場が逆になった。実戦こそが何よりの勉強で、いざ追い詰められると考えもしなかったような力を発揮できることをフッドは感づいていた。ボアの裏をかいた作戦で勝負にでるつもりであった。一発逆転のチャンスがまだ残っているかもしれないのだ。ボアはおそらく自分の後方で、フッドがコブラを反転させるに違いないと読んでいるだろう。ということは、敵は旋回し、先回りするに違いない。機を傾けると、速度を落としてチャンスを待った。ボアはフッドの思ったとおりの動きをしたのだった。メイン・スキャナーが340:20に位置する敵を捉えた。機首をほんの少し動かすだけで、フッドはボアを捕まえることに成功した。敵は自分の過ちに気づいたらしく、慌てて姿勢を修正しようとしたが、フッドはこのチャンスを逃さずに敵の後に続いて上昇し、無防備のボアめがけて４発お見舞いした。レーザーから逃れようと反転離脱するボアに向けてさらに２発を命中させ、その後を追いかけた。フッドは、敵との距離を一定に保とうとコブラの持つ優れた機動力と旋回能力をフルに活用した。さすがにコブラの足は速かった。思っていたより、ずっと簡単に敵の真後ろにピッタリとつくと、ボアを射程距離内に捕えることができた。さらにもう１発お見舞いした。電光石火の早業だった。パルス・レーザーが火を放ち、ボアの役に立たなくなったバリアを貫通し、動力室を１撃した。その瞬間、ボアから脱出カプセルが射出された。爆発の波紋が艤装レベルに沿って広がり、その貨物室には破片が山積みにされた。次の瞬間、ボアの艦

橋部は広がる炎の中にぼーっと浮び上がったかと思うと、１瞬にして崩れ去った。いくつかの破片がコブラのかなり傷ついていたシールド・バリアに向かって飛んできた。これが、弱っていたコブラのシールド・エネルギーをさらに消耗させた。

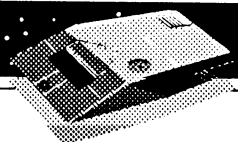
脱出カプセルがフライト・グリッド・スキャナーで光点となって表示されていた。勝利の興奮にひたるフッドは、コブラを旋回させると、カプセルの進路にちょっと機首を向けてみた。カプセルがリースティの安全ゾーンに向けてゆっくりと飛行していく姿がメイン・スキャナー・スクリーンに映っていた。

エネルギーの消耗度はパネルにあるエネルギー・ゲージで確認することができる。フッドはまず視線をおとして、フロント・シールドの状態を調べた。次にシステムのチェックを行なった。戦闘でどこかが故障したかもしれない。各システムに異常がないことを知らせる文字が、スクリーン上を次々とスクロールしていった。フッドは脱出カプセルに視線を戻した。いったい何人があのカプセルで逃げ延びたのだろう。ほとんどの乗組員は船と運命を共にしたに違いない。フッドは攻撃パネルに指を伸ばしながらこんなことを考えていた。突然指が止まった。フッドはカプセルの中にいる人達のことを無視できなかった。みんないつ攻撃されるかと恐怖におののいているはずだ。撃墜されたボアからは積み荷が流れ出していったが、カプセルの中の人もそれを黙って見送っているのだろうか。さらに、フッドが積み荷を見捨ててまで、カプセルを追跡し、射程距離内につけていることをどう思っているのだろうか。この人達を手にかけて、今夜は安眠できるだろうか。彼らはいったいどのくらいの人を殺してきたのだろう。もう１度新しい船を買うだけの財力を持っているのだろうか。もしそうなら、海賊としてまた多くの人の命を狙うのだろうか。フッドの疑問は尽きなかった。

「ミニマム・リスク」。運命が全員を葬り去る時が来たと思えばいい。今度生まれ変わってくる時には、全く別の人間になっているだろう。イングラム製のレーザー砲をカプセルに向けると、海賊どもに最後の判決を言い渡した。それは、ギャルコープの下した判決でもあるのだ。コブラの通信スクリーンはこういう場面になるとTSコムダイレクト（ComDirect）やGBFMA（銀河銀行連盟傍受専門委員会）からの指示をモニターするようになっていた。ボアの撃墜が法律上認可され、今

度はカプセルの始末も黙諾されているとはいえ、いざ実行するとなると背筋が凍りつきそうになった。積み荷をねらう敵から身を守る場合と、人間の命に関わる問題に冷静で客観的な判断を下す場合とでは違って当然である。GBFMAから、ボア撃墜の報償として6.4CRがフッドに授与された。これでこの事件は全部カタがついたことになる。しかし、今のフッドにとってそんなお金はどうでもよかった。現在おかれている状況にどう対処し、どう処理するかで頭がいっぱいであった。フッドはコブラというパワーを自由に操る権利を有している。その力をどう行使するかはすべて彼の責任なのだ。何人かの人間の命を彼が握っている。今までの自分を変えていかなくてはいけない、それが宇宙で生きるスペーサーとして、同時に人間として大変重要なことなのだろう、とフッドは感じていた。しかし、彼は賞金稼ぎではない。トレーダーとして、もっと現実的な仕事のためにリースティに急がなくてはいけない。フロント・シールドの損傷も再生され、万が一に備えられるようになっていた。今の状況では、敵の攻撃を受けてもすぐにやられることはないだろう。そう思うと、フッドはリースティに向けてスペース・スキップを作動させた。

リースティがメイン・スキャナー・スクリーンの中で見る見る大きくなっていった。やがて惑星の重力による干渉が限度以上になると、スペース・スキップは自動的に解除され、コブラは巡航速度に戻った。フライト・グリッド・スキャナーには小惑星が２つ映っていたが、フッドはそれを無視して、宇宙ステーションの安全ゾーンを一直線に目指した。やがて航行パネルに「S」のマークが表示され、ステーションの保護下に進入したことを告げた。ここまでくれば安全だ。フッドはほっと胸をなでおろした。万が一敵の襲撃を受けても、ステーションのバイパーが救援にかけつけてくれる。コンパスを見ながら、目標の宇宙ステーションに進路を修正しているうちに、まだドッキングという厄介な仕事が残っていることを思いだした。経験の浅いパイロットにとっては、ギャラクティック・ネイビーの指導するアプローチ方法を忠実に守るしかなかった。まず宇宙ステーションと母星を結んだ直線上の１点に機首を向け飛行した。その点からならば、母星に向けて飛行し、位置を変えずに反転180度すれば、アプローチのコースに乗ることができる。ドッキングで最も大変な作業は、ステーショ

ンの自転にあわせて船をロールさせながら進入していくことである。この場合、メイン・スキャナー上の画像以外に頼るものはない。いきなり眼前に現われたシールドバリアに突入するのは勇気のいることである。ここさえクリアしてしまえば、あとは自動誘導システムが作動して、船を安全にドックまで誘導してくれる。少しでも呼吸すると、その勢いでコブラがステーションのバリアめがけて吹き飛ばされてしまいそうで、フッドはじっと息をこらえて慎重に操縦した。

トンネルを抜けると、いきなりドックとその中心にあるフリー・スペースが目の前に現われた。コブラの通信システムからはステーションの通信が流れ、ドッキングの情報を次々と告げていた。フッドは思い切り笑った。闇と危険だらけの世界の後では、何でもない日常のおしゃべりでさえ、フッドの緊張をほぐすのに十分だった。それにしても、どうしてあんなにドッキングは大変なんだろうかと、フッドはふと考えた。まるで緊張と技量を強いられるゲームをプレーするようなものだ。宇宙でエリートを目指すというのは、実に山あり谷ありの長い道のりなのだとフッドは実感した。

IMPRINT

第6章

惑星リースティの5番宇宙ステーションでは、どちらを向いてもリースティ帝国を象徴する紫色のTLK（リースティ・コングロマリット）マークが目に飛び込んでくる。帝国政府が財務、保証、監視、管理を担当している。ここでお金を落としてくれるトレーダーはTLKの大切なお客だった。もともとは利益共同体が統治していたリースティ連邦から発展して、強大な国家を形成したものである。技術セクターにはレイブからの若いトレーダーが集まるようになって活発化し、やがて他のセクターを包含して巨大な組合組織を設立するまでに成長して行なった。押しの強い商業化政策と革新的な農業技術の進歩によって、リースティとその宇宙ステーションは、この地域では強力な存在へと成長したのだった。現在では隣接する惑星オレール（Orrere）や惑星ラー（Ra）だけではなく、惑星ザオンス（Zaonce）の組合国家にまで狙いをつけている。TLKは惑星アルスザティ（Aruszati）のギャルコープ議会に職務を委任しているが、他のグループと騒ぎを起こし、ニュースざたにされることが大変多い。フッドも、うわべだけはギャルコープの政策に従っているように見せていた。ドックで人づてにニュースや噂を仕入れて、本当に必要な情報だけを選びぬくのもトレーダーの仕事であった。例えば、ギャルコープ内で分裂が生じたとか、加工業を主要産業とする星で事故が起きたとか、あるいは一般消費者の嗜好の変化など、需要と供給のバランスに影響すると思われるニュースには常に敏感にならなくてはいけないのである。

フッドは総利益で55.9CR、純利益を計算してもはじめての取り引きとしてはなかなかのマージンを上げた。

気をよくしたフッドは、「タービュランス」という店に入ると、小さなテーブルを見付けて腰を降ろした。手にした利益を考えると、これは決して贅沢ではないはずだと思っていた。ところが、それが大きな間違いだった。タービュランスは普段は足を踏み入れないような、ちょっとばかり高級なお店であった。ドリンクは法外な値段だったし、頭にくることに、フッドの席は決して座りやすいとは言えなかった。彼は変ったカクテルをオーダーした。それはフッドが手にしたグラスの中で、バーテンダーがかき混ぜたまま、ゆっくりと渦を描いていた。小さなグラスにたった1杯のカクテルには、かなりの値段がついていた。フッドは窮屈だった。足を伸ばすとテーブルの下にあたってしまい、ゆっくりくつろぐどころではな

い。そのテーブルといったら、万力で上下さかさまの卵を挟み込んでいるような奇妙な形をしていた。

シートのポケットには、TLKのレジャー・ブックが挟んであった。フッドはパラパラとページをめくって、ステーションでの行事、スポーツを調べてみた。さまざまなスポーツ施設の宣伝や、時間つぶしの方法が価格と共に掲載されているのを見ているだけで楽しかった。渦が消えて、きれいに混ざり合ったドリンクをちびりちびり飲んでいると、急に店の明かりが暗くなった。階下にある円形ステージが割れ、３つのダンス・フロアが現われた。ステージの下で偽物の溶岩が流れだすと、ステージ格子の上には十字型の炎が３次元投影された。お客をステージに誘うアナウンスがこだました。フッドは知らなかったが、これこそが観光客を呼び込むための、リースティで１番のアトラクションなのであった。

「もっと大胆に！」

スピーカーの声が一層大きく響いた。

「ようこそタービュランスにいらっしゃいました。さあ、踊って踊って！」

その声はお店にいる誰にともなく話しかけていた。フッドは全く興味がないようだった。彼は、真紅のドレスに身を包んだ女性が席を立ち、自分のほうに向かって歩いてくるのをじっと見つめていた。カクテルを一気に飲みほすと、一瞬ためらったが、やがて席を立った。

フッドは、無重力リフトを通って艦橋に登ると、パイロット・シートに腰をしずめた。出発までにクイリウム燃料も補給しなくてはいけない。レイブでこうしている時よりも、見知らぬ土地でこうして座っているほうが数倍も快適だった。タービュランスで散財したあとでは、コブラの船内に身をよせているのがなによりも心が休まった。フッドはコーコムのメカニック・セクションにアクセスした。クイリウム燃料は1.3CRで売られていた。クイリウム燃料の価格と供給は、貿易公社の複雑怪奇な規定によって綿密にコントロールされていた。聞いた話では、クイリウムには様々な関税フィルターが乗せられ、その儲け分は保護下にある正規宇宙船会社に支給されているということだった。つまり、ベーシック・モデルの宇宙船

を損を覚悟の上で手頃な価格で販売し、損の分はあとから燃料の上積みで補うという仕組みになっているらしい。
宇宙航海を手軽にするために、ベーシック・モデルは非常にスパルタンで実用重視で造られていた。宇宙船会社は、燃料の上積み収入に加えて、高性能レーザーや拡張貨物室など、ベーシック・モデルに付加する拡張ユニットを製造、販売して収益を上げるのだ。現在、どの会社もスペース・スキップを装備する宇宙船を製造しているが、宇宙航海の歴史から見れば、これは2世代目にあたる。スターシーカー・アンド・ファンズ（StarSeeker & Founds）は、地球時間の25世紀に懐かしい地球を旅立ってから、宇宙船開発の歴史の第1世代を作りだした主役である。第2世代の宇宙船には、スペース・スキップ航法するためにフライ・バイ・ワイヤーシステムが取り付けられている。フッドのコブラにも、宇宙の事実上の標準規格と言えるギャルコープの「ギャラクシー1」が標準装備されていた。ギャルコープは第1銀河系を踏査し、各世界を次々に植民地化していった。やがて蓄積されたデータをもとに、スペース・スキップの操作を簡単にする専用の銀河系地図が作成された。これはギャルコープの歴史を語る上で忘れてはならない1ページとなった。無駄な労力や複雑な作業なしに、スイッチ1つでスペース・スキップ航法ができるようになったのである。すると従来の航路計算に必要だった航法管制コンピュータは無用の長物、過去の遺物と化してしまった。
このシステムの登場によって予想しなかった数々のメリットも生まれた。スペーサーの活動はマップの領域に限定されたため、他の惑星連邦や、ギャルコープの勢力の及ばないエリアでの交易、接触、戦闘といったものが減少した。つまり、ギャルコープの惑星間協定に加入していない星は、この地図には掲載されていない。また、シークレット・ワールドや、現在ギャルコープが監視、探検している未知の星も地図からは除外されている。
フッドはリースティに到着してすぐにメッセージ・ボックスを開いた。船を降りるまで何気なくそのままにしておいたのだったが、自分宛てのメッセージが届いていることを知り、びっくりした。
送り主の名はギズバーン（Gisburn）となっていた。
「一緒にライセンスをもらいに行こうと思っていたら、いつの間にか先を越されたようだ。お前さんが食料を全部買い占

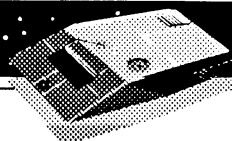
めたおかげで、次の食料が届くまで1時間も待たされちまったぜ。価格は驚くなよ、3.7CRもしたんだ。もう1度我がライバル殿に会って、1杯おごって頂きたいものだね。儲けはレイブで絞りとってやるよ。」

メッセージの最後は送信者ギズバーンとなっていた。フッドはその名前に聞き覚えがあった。やはり新人パイロットで、背が高く、せわしない笑顔と目つきが特徴だった。そのおかげで常に誰よりも急いで人生を駆け足しているといった印象を与える男だった。それでも、日に焼けた肌と高い身長のおかげで、落ち着き払って見えるのが救いだった。ギズバーンは、レイブの宇宙ステーションでメディカル・チェックを受けたが、惑星間通信システムがパンク寸前に酷使されているため、ジーンスキャン（遺伝子検査）の結果確認が遅れ、ずいぶんと長い間待つはめになったのだった。パイロット志願者は、全員DNA分析検査を受ける義務があり、ライセンスを許可するための規定項目にそって、いくつかの条件を満たしていかなければならない。ギャルコープの8銀河に渡る急速な植民地化によって、思いもよらなかった問題が持ち上がっていたのだった。

ジーンプール（遺伝子供給源）の中には、植民地化による未知の遺伝子の混入や、環境の急激な変化のおかげで、すっかり遺伝子の情報伝達が狂わされてしまったものが少なくなかったのである。このためにも、DNA分析検査はどうしても必要であった。

フッドはレイブでの再会を約束するメッセージをギズバーンに送ると、メッセージ・ボックスをクローズした。

「誰か他に連絡をするような人はいたかな。」

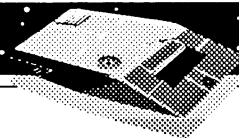
フッドはシートに深く身を沈めると、目を閉じて、そう考えた。すぐ頭に浮かんできた人を考えると、笑顔が込み上げてくるのにすぐ気がついた。フッドはレイブで収容された例の3人のことを思いだしていたのだ。もちろん、お互いに面識はない。それなのに、フッドの潜在意識はもしかしたら返事がくるかもしれないと考えていた。新米パイロットには、返事がもらえるだけで満足だった。もっと正確に表現すれば、それで元気づけられるような気がしていた。ともかく、あの3人は

フッドのリファレンスナンバーを知っているのだから、返事がもらえる可能性はゼロではなかった。

この先の仕事に支障をきたすような事件があるといけないと思い、フッドはトレーダー専用チャンネル「OSAニュース・サービス」を聞いていた。ともかくレイブに戻るつもりだった。よく慣れた航路を往復して、トレーダーとしての自信をつけていこうと考えていたのである。

もちろん同時にクレジットも増やしていこうとしていた。

もしフッドが望めば、どんな星でも好きなところに行くことができた。彼は意欲満々であった。フッドは自分の将来につながる確かな確証をすでにつかんだような気持ちになった。

エリート・パイロットへの道を一直線に進んでいく自分の姿が見えたような気になっていた。フッドはすでに目に見える確実な1歩を踏み出していたし、レイブに戻ってもその歩みは順調に続いていくに違いなかった。フッドは自分の将来をしっかりとつかんで、それに向かって前進して行こうと心に決めた。

しかし、彼の空想は長くは続かなかった。通信システムは、リースティ系所属の惑星アラザイド（Alaxide）領内で、地域紛争が巻き起こったことを盛んに報道し始めた。その惑星には、鉱山と製造工場が点在していた。規定航路を航行中の地元のトレーダーの船が撃墜された。専門家は、リドクワット（Riedquat）から来た海賊の仕業ではないかという見方をしていた。その地域の賞金稼ぎや、ギャルコープのバイパー隊によって鎮圧部隊が急遽結成され、現地へと向かったという。これ以上新しいニュースはまだ入っていなかった。ニュース速報では、敵をナイツ・テンプラーズ（Knights Templers）と決めつけ、ごうごうたる非難を浴びせていた。このナイツ・テンプラーズとは銀河を暴れ回るテロリスト集団で、近年になって組織力を増強し、ことあるごとにギャルコープに対するテロ工作を続けていた。ニュース解説ではギャルコープとインターステラー・サンクション（Intersteller Sanctions）の間でおこなわれている外交会議が緊張を高めていることに対する意見を述べていたが、政治に関心の薄いフッドでさえ、インターステラー・サンクションとナイツ・テンプラーズの間には黒いつ

ながりがあると考えられた。貿易の見通し以上に、航海そのものに危険性があると言うことがショックであった。テンプラーズらの集団破壊工作に比べたら、海賊船の攻撃なんかなまやさしいものだ。ところで、テロが起きたことを考えると、この星では美味しそうな買い物はほとんど見当たらなかった。だが、アラザイドで鉱石の輸送船が撃墜されたというのであれば、レイブのマーケットで鉱物を仕入れてこの星で売れば、高い儲けが出るに違いなかった。

第7章

空を見たまえ。知性のかけらも見られない塊が、ものすごいスピードで飛んでいる。アステロイドでもない、隕石や破片でもない。あれは忙しく飛び回るスペーサーの姿だ。

P・トリワーサス著：心理社会学とシングル・スペーサー第3版（西暦3064年発行）より引用。

ハイパースペースを終了すると、フッドの目の前に広大な宇宙空間が広がった。まだ、宇宙ステーションの保護を受けることのできない、無法宇宙である。慌てて呼吸を整えると、フッドは今にも息がつまりそうに緊張していた。目には涙があふれ、いやな咳に悩まされていた。航行パネルに注意を向けた。彼方には惑星レイブが浮かんでいた。

フッドはスピードを緩めると、コブラの進路を修正した。

宇宙ステーションにいる時にはその美しさを見過ごしていたのかもしれない。レイブは本当に美しい星だった。ところが今は、ちょうどフッドが宇宙ステーションを初めて出発した時のように、不気味に輝き、危険な雰囲気をかもしだしていた。

フッドはレイブに向けて短距離のスペース・スキップを試みた。しかし接近してくる宇宙船のおかげで重力干渉が起き、ノーマルスピードに戻されてしまった。その船はフライト・スキャナー・グリッド上で輝点となって確認された。無線によるID確認はできなかった。同時にコンディション・レッドの警告ランプが点灯した。艦橋の空気が緊張した。速度を徐々に緩めながら、110:95の方向へ機首を向けると、敵と真っ向からむかい合う形となった。収集したデータによれば、敵はアダー級であった。フッドは戦闘パネルに手を伸ばすと、すばやく照準を合わせた。距離は満足できる。フッドはやみくもに発砲した。しかし敵はひるまずに、まっすぐコブラに迫ってきた。

「シールドだ。シールドさえ破壊すれば・・・これでもか！」

フッドは攻撃しながら、こうつぶやいていた。アダーのパイロットはまともではなかった。撃たれ続けながらも、まだまっすぐに向かって飛行していた。どんな攻撃手段を持ってしても、今の距離では何もできるはずがない。敵は突然上昇を

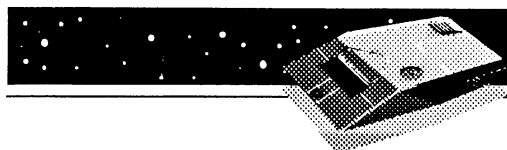
始めたが、コブラの射程距離内にしっかりと捉えられたままであった。まさに死を選択したような行動としか思えなかった。いとも簡単に、そして確実にコブラのレーザー砲がアダーに炸裂した。敵の艇長は、これではいつもと反対じゃないかと思ったが、時すでに遅く、次の瞬間にアダーは消し飛んだ。メイン・スキャナー・スクリーンが光り輝き、フライト・グリッド・スキャナーから敵の輝点が消えた。

「ざまあみろ！」

フッドはリースティで仕入れた貨物をチェックした。TLKアグロラボ（Agro-Labs）製コンピュータと機器類は無事であった。彼は進路をレイブに戻した。TSコムダイレクトを見ると、海賊船を撃墜したことに対する報酬としてGBFMAから12CRが送られていた。

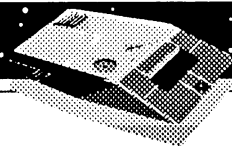
スペース・スキップを作動させたが、今度もまたすぐに巡航速度に戻されてしまった。またもやコンディション・レッドの警告が艦橋にこだました。今度の相手はウルフ・マーク２であった。195:15の位置から高速で接近してきている。

「もういっちょう来やがったな。」

フッドが舌を打った。射程距離に進入するまでもうわずかな時間しかなかった。手当たり次第に打ちまくっている時間はもうなかった。カーブを描いて向きを変えると、敵の真正面で攻撃する姿勢を取った。ウルフの強力なレーザーをくらったら、例えコブラのシールドでもあっという間に吹き飛ばされてしまうだろう。それを考えながら距離を詰めて行かなくてはならなかった。正確にレーザーを３発お見舞いしたが、それがほとんど効果が無かったのは明らかだった。ウルフの猛攻撃の前に、コブラのシールドは今にも破壊寸前であった。フッドは敵との距離と、フロントシールドの消耗度とを交互に注意しながら、足をぶるぶる震わせていた。突然、第１ラウンド終了のゴングが鳴り響いた。ウルフは突然上昇すると、向きを変えた。間違いなく年季の入った艇長が操縦しているのだろう。フッドは速度を落とすと、ミサイルの発射準備をした。フライト・グリッド・スキャナーを参考に、ウルフが向きを変えコブラの後ろに付きたがっているのを予測すると、右に先回

りすることにした。ランス・アンド・ファーマン（Lance & Ferman）製のシーク・アンド・キル・ミサイル（撃ち放し式ミサイル）をロック・オンさせて発射した。

ところがそれは自ら光り輝きながら、自爆した。敵はECM対ミサイル・システムを装備していたのだ。フッドの心臓の鼓動が急に高まったかと思うと、戦闘に集中できなくなるほど焦りだした。突然、敵がどこにいるのか全くわからなくなってしまった。やっとの思いで意識を取りもどして、ウルフの上空へ回り込んだ時、敵は最後の１撃のために、艦首の向きを変えようとしていた。フッドはスピードを上げながら、ボロボロになったシールド・バリアのことを気遣った。ウルフに向けて砲撃すると、機体を前後左右に揺らしながらメチャクチャに飛行した。

こうして敵の弾をかわす以外になかった。それでもウルフはコブラに２発命中させ、右へ向きを変えた。フッドはコブラのスピードを殺すと、ウルフが先程通ったカーブの軌道を思いだしてみた。そしてそのコースへ先回りした。思ったとおり、ウルフはフッドの視界を横切って旋回した。この動きを予測していたフッドは、鷹が獲物を狙うように、機体を横にしながら思い切って急降下した。今度は彼の番だった。通信機からはコブラのパルス・レーザー砲がウルフのシールドを猛打する音が聞こえた。ウルフが慌ててコブラの射程距離から離脱しようとするのを、フッドは見逃さなかった。射程距離から逃さないように距離を開けずに追跡し、さらにもう１発レーザーをお見舞いした。ウルフが次に上昇しようとしたところに、とどめの３発が命中した。ウルフが粉々に砕け飛んだ。傷ついたコブラのシールドに追い打ちをかけるように、破片がぶち当った。フッドの目はメラメラと燃え上がっていた。彼は、１呼吸おいて戦闘の興奮状態から平常心を取り戻した。レイブに再度進路修正をしながら、極度の緊張のあまり、顔が紅潮していることに気がついた。体は、まだ戦闘状態のままだった。

スペース・スキップでレイブに近づくと、安全ゾーンまであと１歩のところにいることがコンピュータの計算で判明した。惑星の強力な空中電気に感心していたフッドは、コンディション・レッドの警告で我に帰った。ポイント205、後方、

コブラの下から敵は迫ってきた。自分の指の中で血液が鼓動する音が聞こえてきそうだった。アドレナリンが体中に吹きだしていた。交戦したい衝動をかろうじてこらえると、フッドは操縦桿をしっかりと握り締めて、安全ゾーンへ急行した。

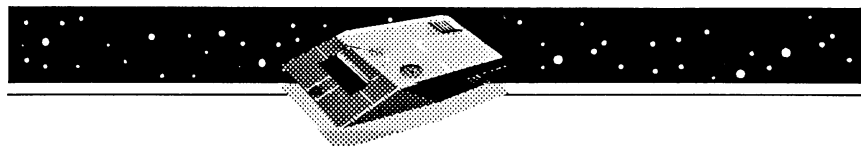
「ミニマム・リスク」。

フッドはひとりごとを言った。次の瞬間、海賊はコブラを完全にマークする位置で後についていた。同時に航法パネル上に「S」の文字が表示され、彼が宇宙ステーションの安全ゾーンに進入したことを告げた。向きを変えると、メイン・スキャナー・スクリーンには光り輝く2号ステーションが姿を見せた。敵のやつらも安全ゾーンで攻撃を仕掛けてくるはずはない、と思いながらフライト・グリッド・スキャナーを覗くと、意外にも海賊の船はコブラのアプローチ・ルートに侵入してきたのである。フッドは驚きのあまり声もでなかった。あわてて敵のIRを照合してみると、何とサーゴイドであった。サーゴイドは優れた技術力を持つ昆虫型人間で、人類の宿敵である。パイロットには腕利きが多く、今のフッドがまともに戦っても勝算は低かった。

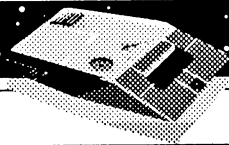
「何てことだい。」

ステーションに機首を向けると、とにかく先を急いだ。敵はどんどん近づいてくる。バイパー隊はどうしたんだろう。フライト・グリッド・スキャナーには、彼を救援しに駆けつけてくるはずのバイパー隊の影はまだ見当たらなかった。宇宙ステーションはまだレーダーの有効範囲の外側にあるのだ。

敵の攻撃が始まった。砲火がコブラのシールドを激しく叩くと、リアシールド・エネルギー・バンクだけでなくメインのエネルギーバンクのエネルギーまでもが消耗し始めた。時間と距離をかせがないとやられてしまう、とフッドは青くなった。上昇し、宙返りを行なった。相対的な頂点に達すると、スピードを殺し、今度はフルパワーをかけて急降下を試みた。サーゴイドの出方を見ようというのである。敵はフッドの誘いに乗ってこなかった。

レーダーだけではサーゴイドの位置と数はほとんどわからなかった。フッドはフライト・グリッド・スキャナーに敵が表

示されるのをじっと待っていた。同時に宇宙ステーションからの援護を待ち望んだ。効果があったようである。宇宙ステーションがメイン・スキャナー・スクリーンに大きく浮び上がると、まるで風で鞘から種が飛び散るかのような光景が目に入った。バイパー隊がスクランブル発進したのだろう。サーゴイドも同様に迎撃態勢を整えていた。

フライト・グリッド・スキャナーにはサーゴイドが引き連れている「サーゴン」が胞子のようにパラパラと散っていくのが映っていた。サーゴンはリモート・コントロールで誘導される小型無人戦闘機で、高性能のレーザー砲を装備している。メイン・スキャナー・スクリーンをリア・ビューに切り替えると、サーゴンが発進する光景が見られた。攻撃体制を整えようとしているのだ。フッドは絶体絶命のピンチを感じていた。バイパー隊がもうすぐ助けに来てくれることを信じながらも、彼のうすっぺらな自信はすっかり剥げてしまっていた。戦線から一刻も早く逃げ出したい気持ちで一杯だった。

フッドのコブラはもう１発くらった。サーゴイドが撃ったのか、ステーション荒しが撃ったものか見当がつかなかった。フッドは上昇して、やっとの思いでレーザーの嵐から逃げ出すことができた。すると援護のバイパー隊が到着し、迎撃を開始した。サーゴイドは、もうフッドを相手にしなかった。もっと手頃な遊び相手に興味が移ったのだ。

第8章

「このままだとサーゴイドのやつら、本格的に我々の邪魔をしてくるらしいぜ。」

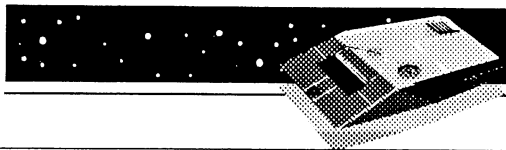
ギズバーンがビールグラスをテーブルの上に戻しながらこう言った。彼はすでに3杯目を飲み干そうとしていた。

「誰かが海軍の軍事機密を聞き出してきたらしいんだがな、ギャルコープが早いとこ他の銀河連邦と手を組んでやつらを一掃しないと大変なことになるそうだ。やつらは兵隊の数には困ってないらしい。なにせ繁殖力の強い化け物で、そのうえまだ厳しい階級制度が残っているらしい。つまり、生まれながらに兵士になる階級があるらしいんだ。俺の見たところだと、レイプで我々の仲間が1人戦死したけど、あいつら昆虫野郎は軽く100名は死んでると思う。勝算はないね。」

ギズバーンは飲むピッチも早いが、喋るスピードはそれ以上だった。それに何を喋っていても、心そこにあらずといった様子だった。微かな音や、何かが少しでも彼の気を散らすと、すぐに目で追いかけた。3杯目をあけると、空になったグラスをじっと見つめた。

「勝算はないね。」

ギズバーンは、自分の言葉を繰り返すとスクリーンに目を移して、バーのメニューを読んだ。フッドは手の中でグラスを回して、前後に揺らしては2層に分離した中身を混ぜ合わせて遊んでいた。彼は、1号ステーションのサンセリフ（SansSerif）・レジャーセンター・ブロックにあるバーでギズバーンと約束どおりの再会を果たしていた。ところが、この店がどんなに居心地が良かろうが、ギズバーンが休む暇もなく喋り続けようが、フッドの脳裏にはサーゴイドと遭遇した時の光景が繰り返し何度も甦ってきた。思い出しただけで胃袋が上下逆さまになり、心臓を胸におしつけられるような気持ちになった。敵の編隊はサーゴイドだけではなく、アダーやウルフも混じっていた。しばらくは、あの戦闘の精神的な後遺症で悩まされるに違いなかった。

フッドの頭の中にはフライト・グリッド・スキャナーに浮かび上がったサーゴイドが再び甦っていた。それを思いだすと

彼の体はブルブルと震えだし、グラスからカクテルがこぼれ落ちた。今までは誰も内宇宙で起きているつまらない戦闘にまで関心など持つわけがないと信じていたが、サーゴイドとの交戦から命からがらステーションに逃げ込むと、それが大きな間違いであることに気がついた。安全ゾーンに逃げ込んでバイパーが救援にかけつけてくれた後、ギャルコープ警察に呼ばれ、たっぷり2時間をかけて当時の状況を説明させられたのだった。

「次はどの星に行くつもりだい。」

ギズバーンが同じ質問を何度も聞いてきた。

「まだ決めていないけど、鉱石を仕入れて、リースティに行こうかと思っているんだ。」

フッドがぼんやりと言った。

ところが、思いもよらずにその言葉がギズバーンの気にさわったらしい。彼は飲みながら喋ろうとしたものだから、飲み込むことも、喋ることもどちらもできずに息を詰まらせた。

「何だい、はっきりしろよ。」

テーブルの上にビールの泡を飛ばしながらギズバーンが言った。

「そんな往復ばかりじゃ刺激がないぜ。トレーダーとしての心構えが養えないじゃねぇか。そんなのは俺たちの生き方に反しているぜ。」

ギズバーンは自分の言っていることに酔っているかのようだった。しかし、その情熱と釣り合っている物といったらビールの飲みっぷりだけだった。ギズバーンは、フッドが次にどこへ向かおうと、本当は一向に構わないのであろう。

ギズバーンの話を聞いているうちに、だんだんとそれがわかってきた。

「クレジットはちょうどクイリウム燃料みたいな物さ。」

ギズバーンの説教が続いた。

IMPRINT

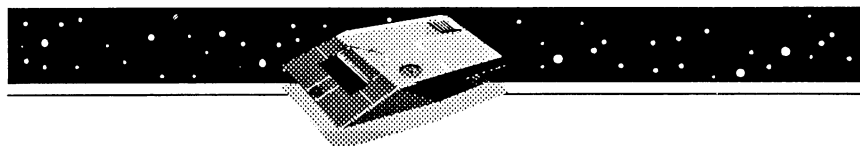
「使わなきゃ意味がないんだ。使うためにあるんだよ。わかったかい。クレジットを増やすことが目的じゃない。我々のゴールにたどり着くための手段なのさ。ゴールと言ったらもちろん決まってるよな。おい、リフ、お前も我々のゴールが何だか知らないとは言わせないぞ。」

ギズバーンは、フッドの肩にカクテル・グラスを押しつけると、ケンカを売ろうと中身をすべてフッドにぶちまけた。

「お前さんがエリートになろうってんなら、俺の言うことをよく聞いておくんだな。宇宙は広いんだ。ひとつひとつの星が俺たちの踏み台なのさ。その踏み台を順番に登っていって、初めてエリートになれるんだよ。単なる商売のルートじゃねぇ、俺たちの出世コースだってことをよく覚えておくんだな。エリートを目指すのなら、名を売ることと人並優れた行動力が必要なんだ。人と同じことをしてたら、一生３流のトレーダーで終わっちまうぜ。」

フッドは彼の話に引き込まれていった。パイロット養成コースでも、何人かの教官がエリート・パイロットの話をしてくれた。ライセンスと船だけで宇宙に飛びだし、立派にエリート・パイロットの夢を果たした者もいたそうである。ギズバーンの話には、なにかキラキラ光って人を魅きつけるものがあった。フッドはギズバーンの目がいつもと違って一点に定まっているのを見つけた。スペーサーの前に立ちはだかる、無情な真実を認めるのはよそうと誘いをかけているかのようなまなざしだった。フッドがぼんやりとそれを考えていると、ギズバーンはなにかを画策するように、体を丸めて座り込んだ。サン・サリフのバルコニーはスペーサーで溢れかえっていた。この店は、いつも星の海を飛び回って商売をしている彼らがリラックスして楽しめる憩いの場なのである。

ギズバーンは新しいニュースは何でも吸収しようと、目をキョロキョロさせていた。フッドとの会話が誰にも邪魔されずに続けられるかどうか気にしているようにも見えた。

「いいか、それができないやつは、どこかでやられちまうんだ。８個の銀河は、端から端まで1000光年もある。ギャルコープに加盟する星の総人口はだいたい50兆にもなるんだ。ここレイブでさえ100万人は下らないだろう。有名になるには

争い事を避けてちゃだめだ。出世するには群れに埋もれてちゃあだめなんだ。有名人っていったら誰のことを思い浮かべる。エリートだろ。エリートはそれだけの力のある、ほんのひと握りの人間なんだ。今世紀の神として世界を動かせるのさ。わかったかい、リフ。」

フッドはテーブル越しに視線を投げた。ギズバーンの夢に共感するものはあっても、どこか馴染めない感じも拭えなかったし、暗闇の中で何か非現実的なものがうごめく、隠れた顔を持っているようでもあった。ギズバーンは得意になっているようだった。彼は言いたいことを一通り喋りつくすと、自分の言ったことを更に正当化するかのように体をピクピクッと震わせた。

「どこかでいい女でも見つけないか。」

バーのメニューにひととおり目を通し終えると、ギズバーンがこう言った。

「たまには金を払って遊ぶのも悪くないな。」

ギズバーンは通り過ぎて行く人影を目で追いながら振り返った。やがて手を伸ばすと、１人の女性の腰を捕まえた。彼女はあわてて振り返った。ギスバーンは、流し目を使うとテーブル横のシートを指差した。彼女は言われたとおりに席に着いた。ギャルコープの職員の１人だろうか。彼女の制服の前側いっぱいにゴールドのRAシンボルが描かれ、彼女の肩をその羽で包み込んでいた。

ギスバーンはそれに気づかないくらい酔っていた。

「オレたち２人は何か面白いことがないかと探しているところなんだ。」

「あの、私は・・・。」

彼女が何か言おうとするのを、ギズバーンがさえぎった。

「いいからいいから、いくらなんだい。」

身を乗り出すと、彼女の足に手を伸ばそうとした。彼女が足を動かしたため、指先が微かに触れただけだった。フッドはギズバーンの方を向くと、その肩をつかんだ。

「そろそろ席を立ったほうがいいと思うけど。」

「彼女がお前さんの趣味じゃなきゃ、どこかへ行って好きな女を探すんだな。」

横の女性から手を引くと、吐き捨てるようにそう言った。彼女は慌てて席を立つと、身を翻してその場から立ち去ろうとした。ギズバーンがもう１度彼女の腕を掴むと、今度はフッドも黙っていなかった。フッドがギズバーンの腕を掴んだ瞬間、反対に足を持って吊り下げられ、テーブルの後ろから思い切り放り投げられた。バランスをくずしたままバーに向かって突進する格好になった。

「じゃまするんじゃねえ、フッドさんよぉ！」

ギズバーンの顔は怒りで真っ赤だった。暴力に訴える事により、クールぶっていた彼の仮面はすっかり剥がされていた。

フッドがスツールに後ずさりした。グラグラする体のバランスを、何とか取り戻そうとしてもなかなかうまくいかなかった。

「ギズ・・・。」

と言う間もなく、パンチが飛んできた。

フッドはその１撃をもろに喰らった。焼けるような傷みと歯のつぶされる音が襲ってきた。まるで、すべての思考がそこに集中してしまったかのように思えた。背中がバーカウンターに直撃し、続いてスツールに当たり、さらにもういくらか飛ばされた。もう完全に上も下もわからなくなっていた。フッドの腕はカウンターの上で用意されていた飲み物をすべて払い落としながら飛んで行った。

フッドは床に叩き付けられた。彼は肩から落下したにもかかわらず、頭をひどく床に叩き付けた。だめだった。筋肉が伸

び切って、体がいうことを聞かなくなっていた。周りは騒然としていた。そしてまたキックが飛んできた。上半身をひねったが、フッドの足がバーにたどり着いた。

胃が痙攣するのを感じた。膝で這うように逃げようとしても、床がつるつるしていてうまく行かなかった。

叫び声と笑い声が聞こえた。これは現実じゃない。フッドは、自分はパイロットなんだ、順調に歩みながらエリートを志すパイロットなんだと言いたかった。それがどうしたことだ。恥をかかされ、傷つけられ、危険な目にあっている。

「調子に乗るんじゃないよ。痛い目に合うよ。」

フッドはその声を聞くと、あわてて首をひねってその声の主を確認しようとした。ほおが床のタイルにこすれた。唇を歯から遠ざけて、口の中にたまった血のしずくを吐き出した。いったい誰がギズバーンを止めたのだろう。

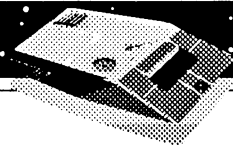
ギズバーンが感情をむき出しにして叫んだ。

「ジャマすんじゃねえ！」

騒ぎが大きくなった。フッドはブルーのズボンの裾がギズバーンを通り越して歩いて行くのが見えた。緊張したギズバーンはその右側を回って、その前に出ようとした。ブルーのスボンが床をはなれたかと思うと、ギズバーンを蹴り跳ばした。ギズバーンは２つ折りになった。咳き込みながらも、彼は再度向かっていった。ギズバーンはその２人に殴りかかった。その腕は大きく宙を泳ぎ、ギズバーンは無防備になった。敵のパンチがギズバーンの頭を１撃すると、彼はフッドのすぐ近くまで跳ばされてきた。

「弱いくせにイキがっちゃって。」

そう言うと、床に横たわったギズバーンには見向きもせずに、一直線にフッドのもとにやって来た。そして手を差し伸べた。

フッドはその手につかまって起き上がった。頭はまだふらふらしたまま、集まった見物人の間を縫って連れ出された。も

うひとりがフッドの腕をとって、バーの片隅にあるテーブルまで連れて行ってくれた。　ギズバーンが起き上がってしゃがれた声で叫ぶのが聞こえた。

「このままで済むと思うなよ！」

シートに倒れ込むと、フッドは顔を上げて助けてくれた２人を見上げた。頭が割れそうだった。彼の目に最初に飛び込んできたのは、谷間に輝く星を形を型取ったグリーンの徽章であった。どきどきしながら、フッドは２人の顔を見上げた。フッドの驚嘆した視線が、心配そうに見つめるグレーの瞳と出会った。あの時レイブに収容された若い男女に間違いなかった。

「始めまして、メリディアンよ。」

彼女は軽く会釈すると、こう続けた。

「彼は相棒のワーニス。」

「フッド、メッセージは受け取ったぜ。」

メリディアンが３人分の飲み物をオーダーした。さっきの声は、間違いなく彼女のものだった。それにギスバーンを叩きのめしたのも彼女に違いなかった。

「自分の身ぐらい、自分で守れなくちゃだめね。」

皮肉っぽい笑いを込めて、彼女が言った。フッドはだんだんと現実との接触を失って行くのを感じていた。

「レイブで救出されたお２人ですね。」

フッドが勇気をふるってこう切り出した。

「お前、軽い脳しんとうをおこしているんだろう。」

ウェイターから３人分のドリンクを受け取ると、そのうちの１つをフッドの前に置きながら、ワーニスが言った。

「お話しがしたいんですが・・・。」

フッドはこう切り出した。

「こんな状態でまともな話ができるかどうかわかりません。もしご迷惑でなければ、6,7時間休ませてもらってその後にもう1度お会いできたらと思います。」

「俺たちは構わないぜ。」

ワーニスがぼんやりとこう答えた。

「明日は2人でGLC（ギャルコープ法律センター）に行くことになっているのよ。そこで手続きをすませれば、前に乗っていたボアのクレジットが返還してもらえるから。」

こうメリディアンが付け足した。

「そうでしたね、変なことを思い出させてすみません。」

フッドはばつの悪さを感じた。

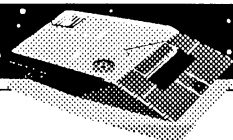
「ところで、もうひとりの様態はいかがですか。」

テーブルの反対側に座っている2人は驚いたようだった。

「艇長は、助からなかったの。」

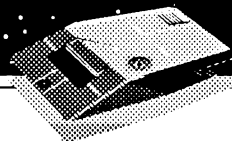
メリディアンがうちひしがれた声でこう答えた。

「そろそろ行こうか、メリディアン。」

ワーニスはメリディアンの手に自分の手を重ねながら、こう言った。

第9章

フッドはコブラの艦橋でパイロットシートに腰を降ろしていた。彼の横の通信パネルではコーコムシステムが作動していた。彼の足許の貨物室ではステーション・オートスキャン・コンピュータが食料19トンと鉱物少々を運んでいた。フッドはもう1度リースティに戻るつもりだった。フッドはその作業にほとんど注意を払っていなかった。彼はメリディアンとワーニスに出会ったことを思い出していたのだった。淋しさと厳しさを交互に表現するあのグレーの目で彼の頭は一杯になっていた。少し休んでギズバーンに受けた傷が和らぐと、フッドはサン・サリフ・ブロックの中のバーで2人と再会したのだった。バーの横には大きな水槽が設置され、そのガラスは天井に向かうにつれて外側に張り出し、その1部はバーのシートの上にまで張り出していた。そのおかげで、レイブの珍しい魚が目の前だけでなく、頭の上を泳ぎ回るのを見ることができた。

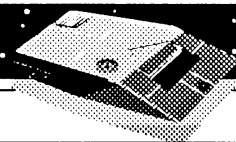
メリディアンとワーニスの2人は、GLC（ギャルコープ法律センター）で自分たちのクレジットを返還してもらう手続きを取る目的で、このレイブの1号ステーションを訪れていたのだった。フッドが休んでいる間に、2人は手続きをすべて終わらせていた。さらに、コブラ・マーク3を買う手はずまで整えていたのだった。ワーニスはひ弱そうに見える男だった。レブパッドを右肩と首に巻きつけているため、それに注意して動かなければならなかった。また、できるだけ左手を使うように心掛けていたが、使い込まれた右手ほど器用に動かないためにいらついているように見えた。バニレンズ艇長の船に乗ってから、行動を共にしてからそれほど長くはないとのことだった。

一方、メリディアンはとても印象的な女性であった。背が高く、いかつい肩をしていたが、間違いなく人目を惹く女性だった。特に、その目は1度見たら忘れられなかった。彼女の髪は左は短いボブ、右は刈り上げてブルーに染めるという最新のスペーサーファッションでまとめられていた。ワーニスよりかなり若いことは確かだったが、彼女の正確な年齢を当てるのは易しいことではなかった。彼女は疲れていたし、あの事故のあとで、かなりやつれて見えた。2人ともよく見かけるブルーの宇宙スーツを着ていたが、ボアの思い出の品となった、グリーンの徽章だけは今でも身につけていた。

フッドは、3号ステーションで2人が収容された時の様子と、どうして病院あてにメッセージを送る気になったのかを話した。ワーニスはボアとの最後の戦いを簡単に話してくれた。フッドはリースティでボアから攻撃を受けた時のことを思い出した。あの時は、メリディアン、ワーニスたちも実は海賊どもの一味だったのではないかと疑ったことを非常に恥ずかしく思った。まだ駆けだしのパイロットのくせに、敵の脱出カプセルを撃とうかどうか迷ったあの時のことは、はるか昔の出来事だったかのように思われた。宇宙での生活は何でも速いスピードで過ぎていくので、スペーサーはみんな過去のことに縛られずに生きていける。スピードこそが宇宙で生活を営んでいくためには必要なのである。フッドは、もしまた同じ様な状況に遭遇することがあれば、今度はためらうことはないだろうと考えた。彼が優しさを捨てた時、海賊は星屑と化すことだろう。それから、みんなの話題はギズバーンに移った。すると、意外にもメリディアンが心をひらいて会話に参加してきた。彼女はギズバーンの流儀がどうしても我慢できないようだった。ところが、メリディアンの考え方も、ギズバーンと相反するものかと言えばそうでもなく、むしろスペーサーの生き方を完全に悟っているかのように感じられた。少なくとも、フッドはそれに共感するものを感じられた。自分の思い描く大きな夢と打ち解けあうものであった。

ギズバーンは、エリートを現存する社会体系と争うものであると見ていた。対立こそが自由に生きて夢に到達するための究極の手段として考えていたが、メリディアンは一流のパイロット達が自分自身の能力を信じて大きく成長していくという生き方を求めていた。

「自分が生まれながらに持っている能力を全部出し切ることよ。」

これがメリディアンの言葉だった。それはスペーサーの心構えと同時に、メリディアン自身がもう1度立ち上がるために自分自身に言っているように聞こえた。

このレイブ系のどこかにはメリディアンをトレーダーとしてのキャリアからひきずり降ろし、彼女の野望にもう1度火を付けさせた、憎きクレートが潜んでいるのだ。3人はしばらくテーブルを囲んで楽しい時を過ごした。話は盛り上がり、興

奮を誘った。これからの３人の可能性を話していると、フッドは今まで感じたことのなかった、確証のようなものを初めて掴んだような気になった。フッドの肌は、エリートへの夢に燃え上がって、チクチクするような感覚がした。

「予想、統計なんか信じちゃだめよ。そんなものにいつまでも縛られてると、肩が重くて歩けやしないでしょ。私たちは自分の希望にかけましょうよ。自分を信じてね。」

メリディアンは本当に真実と言えるものだけ、つまりは自分自身だけを信じているようだった。彼女の顔に赤みがさし、始めてあった時よりずっと若々しく、そして健康的に見えた。

フッドはそんなメリディアンを見ているうちに、幼小の頃に母が聞かせてくれた、楽しい話を思い出していた。それは彼の母がおとぎ話や冒険談を上手に繋ぎ合わせて作ったものだったが、フッドは子供心にも、自分の母が８つの銀河の英雄だと信じきっていた。やがて、そんな彼の淡い想いも惑星アンロマ（Anloma）のデルタ・イースト・ケア・センター（Delta East Care Centre）で出会った子供たちにばかにされ、ただの作り話ということを無理矢理教えられたのだった。フッドはそれを想い出しているうちに、ふと現実に返った。目の前にはワーニスがいた。２人を見ていると、寛容な心、ユーモア、微笑み、魅力、そんなものがまたフッドの体に甦ってきた。

メリディアンはフッドの心を見透かしているかのように、ワーニスを適当にからかった。

「もう私たちは子供じゃないのよ、ワーニス。あんたなんか、働きばちの老いぼれスペーサーじゃない。」

「おいおい、『なんか』は余計だぜ。俺は、老いぼれた働きばちっていうのにも結構誇りをもってるんだからな。」

ワーニスが笑った。笑うと顔がしわでくしゃくしゃになった。

こんな会話を聞いていると、フッドは小さい頃に受けた心の傷が薄れて行くような気がしていた。この２人が、本当に誠実で信頼のおける人というのが嬉しかった。２人がいなかったらこんなにリラックスした時は過ごせなかったに違いない。

３人は笑い声を上げながら、よく飲んだ。ついでに水槽の中をせわしなく泳ぎ回る、レイブ産のちょっと珍しい魚を楽しむ

ことも忘れなかった。

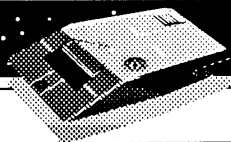
コーコムからビーッという音がした。艦橋のスクリーンには、購入した貨物がコブラに無事に積み込まれ、確実に固定されたことを告げるメッセージが表示された。その音で回想の世界から我に返ったフッドは、現実に連れ戻されたことを知ると、ため息をついた。これからも、3人はメッセージ・ボックスに伝言を残しながら、連絡を取りあう約束をした。ワーニスは、体が元通りに回復するまで1号ステーションで静養するという。一方、メリディアンはCRを取り戻し、購入したコブラを調整、パワーアップして、次なる航海に備えることになった。いよいよ別れの時が来た。RAマークが通信スクリーンに現われ、フッドがコーコムの通信を切ると、RAマークの金色に輝く翼が何かを言おうとしているような気がしてきた。それは、可能性に満ち溢れた銀河に光りをともす夜明けなのだ。エリートのバッヂを手に入れられるかどうかはフッドの努力次第なのである。エリートはRAマークのバッヂを徽章がわりに身につけることを許されているのだ。宇宙ステーションのトンネルを抜けるほんの数秒の間、フッドは自分がエリートのライセンスを登録しにこのレイブに戻ってくる姿を想像した。RAマークが輝くバッジを手にするために。

IMPRINT

第10章

何かを始めたばかりの頃は、どんなささいな出来事でも生死に関わるような問題となる。ほんの小さな過ちが、とんでもない結果を生むことだってあるのだ。フッドは惑星レオンド（Leoned）に向けて航海中であったが、この時も、運命が小さな過ちが起こるのを、今か今かと待ちわびていたのだった。フッドが初めて宇宙ステーションを出発してから2年が経過していた。あの頃は全くの駆け出しで、見るもの聞くもの驚いてばかりいたし、頭はいつも混乱していた。スペーサーがそうやって生まれてくるものならば、誰も人生の苦しさを教えてやるものはいなかった。フッドは笑みを浮かべていた。いや、おそらく誰かが教えようとしたに違いなかった。ただフッドが聞こうとしなかったのだろう。彼が速度を上げてスペース・スキップに切り替えようとすると、フライト・グリッド・スキャナーが接近してくる敵に反応した。コンディション・レッドの警告に緊張しながら愛機「カサロス号」を旋回させると、第1攻撃目標に照準を合わせて敵の正体を確認した。敵はサイドワインダーであった。LF91A・ミリタリーレーザーで、ことを片付けるのは容易な事であった。第2攻撃目標のクレートは、あまりにもあっさりと撃墜されてしまったので、メイン・スキャナー・スクリーンにその姿を見せる時間もなかった。

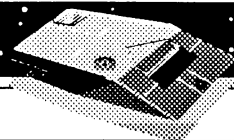
最後に残ったウルフ・マーク2とは接近戦となった。フッドは、先手を打って敵のシールドを猛打した。コブラのシールドも敵のレーザーを何発か受けたものの、セカンド・バッテリー・ユニットを搭載する現在の強化コブラには少しのダメージも与えることができなかった。TSコムダイレクトに視線を落とすと、敵撃墜の確認と報償金の額を知ることができた。機首の向きを変えると、敵の残骸の間を縫うようにしてレオンドに向かって進路を取った。

安全ゾーンに向かう途中、フッドはローカル・ステーションが送信するOSAニュースを何気なく聴いていた。ニュースは第3銀河で勃発したギャルコープとインターステラー・サンクションズの戦争を報道していた。それによれば、この戦争におけるギャルコープ海軍の犠牲はかなりのものらしい。イナータ（Enata）で開かれた、昨年の話しあいは結局行き詰まりに終わり、テクセオニス（Texeonis）条約は破棄することになった。その直後、レッド系内のギャルコープ統治エリアがサ

ンクション軍に乗っ取られてしまった。現在レッド系は衝突の中心地になっているという。敵は量産戦闘艇としてエクセルシア・マーク6（Excelsior Mk VI）を配置し、ギャルコープの銀河に大量の海賊船を潜入させているという噂はどうやら本当だった。交戦地区以外の被害は、今のところ第4銀河で起きた死者1名の事件が確認されているだけに過ぎなかった。ものすごい攻撃だった、と現地の特派員は報告していた。

第4銀河で進行中の戦争は、各方面軍所属の艦隊がナイト・テンプラーズとの戦いをほとんど引き受けざるを得ない形となった。これにより、今まで以上のサーゴイド侵略船をギャルコープの宇宙に侵入させる結果となった。

フッドは内宇宙に無事進入すると、自動ドッキング装置に操縦を任せる前に、理想的なアプローチコースをマニュアルで描こうと躍起になっていた。今までにメッセージ・ボックスから集められた、30以上のメッセージはすべてTRDに記録されている。フッドは、その中からメリディアンのファイルを検索した。メリディアンが最後にメッセージを残してくれていたのは、惑星オーディマ（Ordima）だった。フッドがその気なら惑星シースゼ（Ceesxe）で会おうという内容だった。フッドは、メリディアンともう8ヵ月も会っていなかった。もちろんフッドはシースゼに行くつもりだった。

始めのうちは、2人の航路が交差する時にお互い連絡を取りあったり、偶然に何処かの星でばったり出会うのをただ待っているだけであった。そのうちに都合のいい時をみつけては2人でデートするようになった。8ヵ月も会っていないためか、とたんに彼女が恋しくなった。フッドはもうとっくに1人で寝るのには飽き飽きしていた。1人で時間を持て余すのも意味がないことだし、自己欺瞞の主人公が最後に精神に異常をきたすというスペース神話を読むのも建設的な行為とは言えなかった。彼女と過ごす時間が唯一意味のあるものであった。

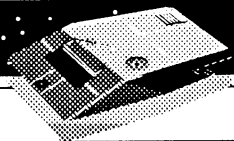
ワーニスとはごく最近会っていた。ワーニスは体が元に戻ると、すぐにもう1度トレーダーとしての経験を積んでいくために旅に出た。宇宙のすみずみの星をかけめぐっていることだろう。ワーニスの冷静なアドバイスや、本能的と言える優れたトレード分析、独特のユーモアにフッドは感心していた。それ以降は、惑星マキードソ（Maxeedso）でかなり以前のメッ

セージを読んだ以外は、彼から連絡はなかった。メッセージ・ボックスに保存されたメッセージは、誰かが読む頃にはどれもかなり前の日付のものになっていて、役に立たない物ばかりであった。歴史の断片が日の目を浴びるのを今か今かと待っているのである。それを考えると、何だか神秘的な機械のように思えてきた。みんな未来に向けてメッセージを発信しているからである。

心に引っ掛かって取れないのが、ギズバーンが残すメッセージであった。彼の言葉を信じるなら、悪党どもと手を組んでいるらしい。逃亡者としてもうすでに６ヵ月も逃げ回っているのだ。彼は、必ず再会して前回の借りは返させてもらうぞと豪語していた。

「ドリンク＆リベンジ（復讐）」

それがギズバーンの合言葉であり、メッセージは必ずと言っていいほどこの言葉で始まっていた。まるでなにかの招待状を思い出させた。

フッドはドッキング・コンピュータに操縦を任せると、コーコムにアクセスし、今回の積み荷がこの星ではいくらで取り引きされているのかを調査した。OSAがスクリーン上のメッセージを光らせて、アッチ・ラック（Atch Ruk）との商業取り引きに関するOSAステーション規則に目を通すように警告を送っていた。アッチ・ラックは惑星リオンドの爬虫類型の現住生物で、OSAのローカル・ステーションに雇用されている。本人が希望すれば、ギャルコープの市民としての権利も与えられる。レオンドにはギャルコープの他に、シースゼ・コーポレーションの勢力も及んでいた。独裁国家惑星ベイス（Veis）の資金源にもなっている宇宙連邦の１つで、中心惑星シースゼは技術開発の盛んな星としてよく知られている。長い間ギャルコープの支配下にあったという歴史も持っている。アッチ・ラックがギャルコープの市民権を申請できるのもシースゼ政府の力なのだ。

カサロス号は２号ドックに到着した。フッドは、医療物資を始末すると階下のリビング・セクションに移動して、オート

スキャンが自動積み下ろしを行なうのを待った。このままますぐシースゼに飛ぶのも悪くはないが、その前にリラックスポッドで休憩するつもりであった。メリディアンはそろそろ到着している頃だろう。ポッドの中で横たわり、ニューロウェビング装置を手探りで探した。フッドの顔はにやついていた。

「病気だな、お前も。」

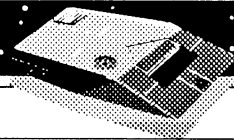
独り言を言った。

「あんな女に惚れちまうなんてさ。陸に上げられた魚みたいに、バタバタ暴れ回るだけか。」

フッドがそうつぶやいた瞬間、通信機から緊急信号が聞こえてきた。フッドは慌てて身を起こした。艦橋に戻る代わりに、リラックスポッドから通信機の端末まで、部屋の端から端までジャンプした。いつでも緊急に備えられるように、リビング・セクションにも子機を取り付けておいたのである。これが結構役に立つ機会が多かった。

緊急通信は、宇宙ステーションにあるギャラクティック・ネイビーの基地からダイレクトに発信されていた。アラザエス系に投入する支援部隊を結成するため、民間の腕利きパイロットを緊急に募集するという内容だった。せっぱ詰まったギャラクティック・ネイビーが各戦場で傭兵を雇い始めたことは、フッドも知っていた。しかし、今までのフッドは、危険な場所に命を張って出かけるようなバカな真似はしなかった。フッドは通信機をオンにするとギャルコープに向けて、自分が出撃可能なことを正式に通知するとともに、戦況データ、雇用条件をすぐ送信してほしいと依頼した。今のフッドに迷いはなかった。ギャルコープは、現在いくつかのエリアで交戦中であり、設立以来の大ピンチを迎えているのだった。もし、ここでギャルコープが沈没するようなことがあれば、数え切れないほどの市民が混乱という名の海に投げ出されてしまうのである。

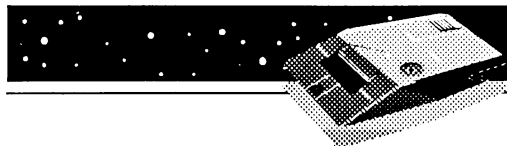
返事が返ってきた。

”宛　海軍予備役士官：新作戦の展開に判い、人員募集。詳細はデータを参照のこと。実績により、最高500CRを支給。即答を求む。”

フッドはためらわずにイエスと回答すると、TRDが中継データ・パックを受信した。それによれば、テロリスト集団ナイト・テンプラーズの主力艦隊がアラザエス系に急襲をかけたとのことである。協力するパイロットは全員すみやかに宇宙ステーションを発進し、ハイパードライブで現地へ急行するように命令されていた。フッドはリビング・セクションを飛び出すと、無重力リフトを通って艦橋に駆け上がった。すべてのシステムが、いつでも発進可能な状態であった。ステーション管制コントロールから、フッドに対し優先発進権が与えられていることを知らせてきた。前走者がステーションのトンネルを抜けようとしたところで、フッドはあわててレオンドのメッセージ・ボックスにメッセージを投げ込んだ。万が一、メリディアンやワーニスを始め、友人の誰かが、第1銀河のさいはてのこの星にやって来ることがあるかもしれない。

「元気かい。これからアラザエスに寄り道して、シースゼに向かう。リフ・フッド。」

通信機がメッセージを処理すると同時に、フッドは自動発進システムに身を委ねた。コブラは宇宙ステーションから飛び出した。それは、りんごの実から毛虫が飛び出す光景を想像させた。ステーション上空で仲間と合流することになっていた。コブラを反転させると、仲間の元に急行した。無線通信網をつくることも任務のひとつであった。やがて司令艦P. フォース（P. Forth）中佐からの指示がきた。それはアラザエスの標準ハイパードライブ航行データを一切無視して、指示通りの終了座標にハイパードライブしろという命令であった。各惑星にはギャルコープ航行法に基いたハイパードライブの終了座標が設定されている。その座標通りにジャンプするのが最も安全な方法だった。

「スペーサーが命令を黙って聞かないってのはよく知ってるはずじゃないか」

フッドはこう考えた。スペーサーにこんな訳のわからないハイパードライブ終了座標を納得させるのは、盲目の信仰を強制するより難しいものだった。この支援部隊に志願したスペーサーの数は決して多くなかったのに、いきなりこんな命令を受けては、いったいそのうちの何人が実際に参加してくるだろうか。ゆっくりと構えている余裕はなかった。こんな緊急の場合でもなければ、こんな命令に誰が従ったであろうか。メイン・スキャナー・スクリーンには、色とりどりの船が映って

いた。コブラ、パイソン、スターボートがいる。一様に外宇宙の闇の中に消えると、アラザエス系のある地点までジャンプして行った。

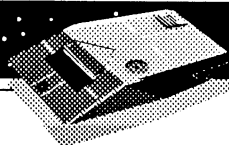
「これが俺たち流のヤリ方さ。」

フッドはこう言うと、ハイパードライブを作動させた。

第11章

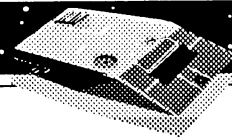
フッドのコブラは外宇宙に溶けていった。フッドは、時間と空間の干渉波に自分の呼吸を合わせようとした。これがうまくいくと、ハイパードライブを終了した後に頭痛や異常な血圧上昇に悩まされずにすむのである。フォース中佐はもうすでに目標地点に到着しているはずだ。ミッション・リンクのスクリーン上にはデータが次々と殺到した。フッドの一行はアラザエスの第3惑星マルシア（Malthea）の最外周軌道に姿を現わし始めた。一方、ナイト・テンプラー軍は標準レセプション・ゾーン（標準に使用されているハイパードライブ終了地点）にジャンプし、マルシアを目指している。つまりフッドたちは先回りして待ち伏せているわけだ。テンプラーズを見つけ出し、撃墜し、惑星ならびに軌道上の軍事基地を死守することが今回のミッションである。詳細なデータが次々に送られてくると、緊張感が高まっていった。

命令は、すべて特別に用意された周波数「ミッション・リンク」を通して行われた。系内通信システムはパンク寸前であった。通信ステーションは死に物狂いでデータの山と格闘していた。データを日付順に使えるようにするのが仕事だった。その間に、フッドはとぎれとぎれの会話の断片を聞いていた。情報はフォース中佐が握っていた。ミッション・リンクはマルシアに進む大量のテンプラー艦隊と味方のアラザエス所属のバイパーとディフェンダーの数を正確に計算した。敵予想数140機というのを聞いて、フッドは茫然とさせられた。これは現在までで最大級の動員数である。やつらが惑星ユーズソー（Ususor）からやって来たのはまず間違いなかった。アラザエスでの戦いは、シースゼ・コーポレーションによる挑発と見せかけているのでないだろうか。さすがに巧妙なテロリスト集団の手口である。

次の命令を待つ間に、今回の敵の大規模な動きの理由を考えてみることにした。燃料リチャージャーを使って、恒星でエネルギー補給しながら飛べば、長い航海が可能となる。そうしながら、シースゼ・コーポレーションに加盟する世界に攻撃を仕掛けていく。これも考えられなくはない。しかし、どうみてもそれが真意とは思えない。おそらくは、シースゼ・コーポレーションに加盟している星の幾つかを選んで攻撃をかけ、政界の大物の目を覚まさせるというのが、今回の本当の目的なのではないだろうか。これをギャルコープの仕業と思い込ませ、報復を促し、シースゼに議会でロビー運動を起こさせ

て、軍隊の最配置や制裁措置に踏み切らせようとする意図があると考えるほうが、フッドにはずっとまともに思えた。これが現実化すれば、ギャルコープ領内の銀河間で不平分子が生まれてくるのは避けられないだろう。ギャル・コープとシースゼ・コーポレーションとの関係を悪化させるのが彼らの本当の目的ではないだろうか。

支援に志願した船が全部到着したと読むと、フォース中佐から命令が下された。マルシアの内宇宙で、前進してくる敵艦隊を真っ向から迎え撃つという作戦であった。海軍所属のコブラには最新の「ライトファースト」(Light Fast) エンジンが搭載されていて、たっぷりとした容積を持つコブラの貨物室がほとんど占領されてしまっている。小隊を先導するのは、この海軍コブラであった。フッドは「コデック」(Codec)、「ハーメス」(Hermes)、「マニ」(Mani) の3機のコブラと行動をともにした。コブラの優れた機動性をフルに生かした戦いができるだろうと思った。マルシアは小さな惑星であった。フッドの記憶が正しければ、10年にわたる大気の清浄によって、森林の豊かな星に生まれ変っていた。今では果物がアラザエス系の主要輸出品である。マルシアの軌道上にはアグロ・ラボ (Agro Lab) があり、そこの植物研究センターは銀河中で賞賛されているものだった。フッドの一行はマルシアの夜の部分、つまり太陽と反対の方向から進んでいった。内宇宙に機首を向けると、マルシアがメイン・スキャナー・スクリーンいっぱいに広がった。まるで漆黒の壁に向かって飛んでいるようだった。

通信機から流れてくるニュースは悪い知らせばかりであった。テンプラーの艦隊は、息たえだえのアラザエス防衛軍を叩きのめしながら進撃を続けているとのことだった。数の上で絶望的に負けている以上、敵にとっては気晴らしにシューティング・ゲームを楽しんでいるようなものに違いない。

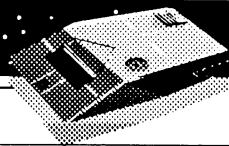
惑星シースゼからの支援部隊は現在システム・フォールを通過しているところである。フッドたちがハイパードライブで到着した場所からは、まだずいぶん距離があった。フッドたち支援部隊はすばやく迎撃距離まで近づくと、敵の反応をレーダーが拾うのを心待ちにしながら、フライト・グリッド・スキャナーに何度も視線を落とした。テンプラー隊の先遣部隊が

グリッド・スキャナーに点として姿を見せると、いつものとおりにコンディション・レッドの灯りが艦橋の中を照らし出した。フッドは戦闘にすべての神経を集中させた。敵パイロットの技量は全くの未知数である。先遣部隊は艦隊に戻っていった。やがて敵の本隊がフライト・グリッド・スキャナーに輝点となって現われ出した。フッドは標準チャルネルを使って仲間の３機を呼び出した。

「ここから正面切って突っ込むのは、ちょいと無謀すぎないか。動かずに、近づいてくるやつらを１匹ずつ狙い撃ちにしようぜ。」

フッドはみんなからの返事を待たずに、コブラの速度を落とした。ハーメスとマニが後に続いた。

コーデックは編隊に戻ると、フォース中佐率いる小隊の後を追って上昇した。フッドの左側には残された味方の編隊が次の命令を待っていた。フッドはその編隊がバカらしく思えた。こんな大勢の敵を相手にしようというときに、戦闘編隊を組んでどうしようというのだろうか。フッドはさっそく敵の１機に照準をセットした。

敵はアダーであった。標準チャンネルでもミッション・リンク・チャンネルでもIRコードの確認はできなかった。LFレーザーの束が第１攻撃目標に命中した。フッドの顔はまさに真剣そのものだった。敵を撃墜しても、いつものような笑顔は見られなかった。火を吹くアダーを気にも留めずに、フライト・グリッド・スキャナーを睨みながら、次の攻撃目標に照準を合わせようとしていた。ハーメスもサイドワインダーを地獄に送った。それは、ハーメスのメイン・スキャナー・スクリーンで正体の確認が済むやいなや、閃光とともにバラバラになって飛び散った。

敵はギャルコープ戦闘艇隊との交戦を避け、フォース司令官率いるグループに狙いをつけ、襲いかかっていった。フライト・スキャナー・グリッドは、戦域のあちこちで接近戦が繰り広げられているのを表示していた。距離をおいて戦ってもほとんどラチがあかなかった。フッドは接近戦の形をとるために、長いきりもみ飛行を試みようと、マニとハーニスを誘って高速で飛んだ。それを追いかけて戦闘艇隊からも12機の小隊がフッドのグループ向かって飛び立った。フッドの一行と合流

すると、横一杯に広がってバレル・ロールをとり、敵を迎え撃つ用意をした。何と、テンプラーのやつらとは上下逆さまの格好で戦闘が始まった。フッドたちから見ると、敵はまるで腹を見せて向かってきているようだった。

「いっちょう、腹でも切り裂いてやるか。」

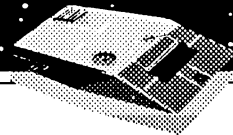
フッドはこう叫ぶと、戦闘パネルの中でも、とくに手に良く馴染んだスイッチに手を置いた。

ギャルコープ軍は、みんなの健闘のおかげで善戦していた。しかし、その代償も決して少なくはなかった。フォース艇長官のグループは激しいドッグファイトの結果、多くの機を失なっていた。フッドのグループも、残っているのはたったの5機であった。敵のワイドショット攻撃は、ターゲットショット同様に恐ろしいものであった。フッドのコブラは、シールドを維持するためにシールド・エネルギー・バンクだけではなく、メイン・エネルギー・バンクのエネルギーも消費し始めていた。フッドがマンバと衝突した時には、さすがに最後だと思った。フライト・グリッド・スキャナーはほとんど使い物にならなくなった。テンプラー隊のほとんどが空のカーゴ・キャニスターを搭載しているようだった。フッドがコブラを旋回させると、敵は戦闘の嵐の中を浮遊する木の葉のようにゆっくりと移動した。

戦列に復帰しようかと考えていると、ミッション・リンクを通してSOSが流れてきた。

「こちらA－Gリサーチ・ステーションMT３、敵接近、救援を求む。」

SOSは同じ文句の繰り返しであった。事態の詳しい説明は何もなかった。シースゼからの救援隊が間に合うとは誰も思わなかった。フッドはフォース中佐のグループから離れて、テンプラーの主要艦隊と交戦する系内の防衛軍を援護しようと心に決めた。加速しながら、ハーメス、マニはもちろん、生き残りの２機を従えて、MT３に急行した。

戦局はひどいものであった。生き残っている味方の戦闘機を数えるのは簡単なことだった。ほとんどが撃墜されていた。ひとり、またひとりと仲間がやられていく声が、通信チャンネルから聞こえてきた。脱出カプセルで敵のマンバめがけて突入した者もいたが、決して泣き言はこぼしていなかった。前方にいるはずの敵も、フライト・グリッド・スキャナーにはま

だ映っていなかった。

突然、敵艦隊の後部が現われた。先頭部隊の位置は、仲間からの通信で知ることができた。敵はすでにリサーチ・ステーションに攻撃を始めていた。フッドは絶望感を覚えた。仲間の援護射撃に助けられながら接近し、敵戦闘機を1機ずつ墜として行こうと考えたが、それでは自分が助からないだろう。自ら死にに行くのはばかげている。とは言え、後方から集中攻撃をかければステーションにいる人の命が危ない。民間の科学者が何世代にもわたる研究成果と共に殺されてしまう恐れがある。懐かしい地球から運んできた木や草花で彩られた庭園や、新世界から採取された研究植物はただ壊されるのを待つばかりで、ほとんど身を守るすべは残っていないのだ。フッドはいらいらする自分を抑えながら、空虚感を感じていた。勝負するからには、勝算がなくてはならない。たとえエリート・パイロットだって奇跡は起こせないのである。

フッドたちは、今の自分たちにできることから始めるしかなかった。後方部隊の敵機に攻撃を仕掛けて、やつらの関心が自分たちに向くのを待った。後方の中隊がフッドたちに向きを返ると、速度を落とし、向かってくる敵を1機1機撃墜していった。マンバ、アダー、クレート、クレート…。フッドは墜した敵を数えていった。やがてレーザー砲の中央ハウジングがオーバーヒートしてきた。撃っても撃っても敵の数は減らなかった。

5機が接近戦を仕掛けてきた。フッドはコブラを敵に向けて旋回させていると、通信機から恐怖におびえた声やセロネイ（Seronnay）と名乗る技術者の叫び声が聞こえてきた。前方には敵は少なくともあと40機はいるだろう。一斉射撃でリサーチ・ステーションのシールドを破壊しようとしていた。残念なことに、そのシールドはコリオリス型宇宙ステーションのものほど強力ではなかった。

助けを求めたと同時に、彼らは全員死んでしまったに違いない。フッドはそう思った。恒星の近くを飛行した時のような激しい閃光が走ったかと思うと、フライト・グリッド・スキャナーと航行システムのほとんどが読めなくなった。フッドたちの助けも虚しく、MT3は宇宙の塵と化してしまった。第1目標に照準を合わせようとしても、光りの点が目に映ってう

まく行かなかった。
「よくもやってくれたな。」
フッドはテンプラーのやつらがどうしても許せなかった。
「地獄に送ってやる。」
爆発の閃光が弱まると、第1目標にしようとしたクレートが目の前にいた。フッドはコブラを上下左右に振ると、クレートに照準を合わせ、地獄に送り込んだ。コンテナが撃墜された機体から流れ出した。第2攻撃目標は、そのコンテナの間を巧みにぬいながら、フライト・グリッド・スキャナーで捕まえるのも大変なくらい高速で飛行していた。が、クレートの残骸の影でハーメスの一撃に捉えられた。フライト・グリッド・スキャナーが大量の敵に反応した。ステーションを攻撃していたやつらが、フッドとその一行と交戦中の隊に戻ってきたのだろう。フッドは急いでフォース中佐にミッション・リンクを通して無線連絡を取ったが、反応はなかった。
「何とかシースゼからの支援部隊と合流するしかないな。」
フッドは無線で仲間にこう呼びかけた。今、生き残るにはこれ以外の方法はなかったのだ。向きを変えると、敵艦隊から逃げ出す形を取った。敵の射程距離内にいる以上、コブラの機動性をフルに生かして少しでも敵の攻撃を浴びないように祈るしかなかった。フッドは無線で行動を共にしている宇宙艇アスプ（Asp）に呼びかけ、イリナス（Irinus）中佐にグループを先導してくれるように要請した。ところが、イリナス中佐からの返答はなかった。残された5機のコブラのパイロットは、激怒と憎悪が津波のように押し寄せてくるのを感じた。
フォース中佐のコブラが見えた。やっとシースゼからの援護隊とベイスからの小隊に合流できたことになる。仲間は60機はいるだろう。しかし、フッドの背後からは同数の敵が追いかけてきているのだった。
フッドのコブラのシールドが敵のレーザーを受けた。一瞬、彼の脳裏に昔の光景がよみがえってきた。新米パイロットが、

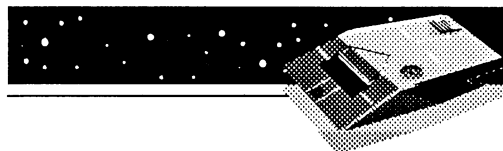
サーゴイドの猛攻撃から命からがら逃げ出して、救援に来てくれたギャルコープのバイパー隊にかけ込もうとしている光景だった。そして交戦して誰かが命を落とす。後世に名も残さずに。

フッドにはこの戦いが単に接近戦ではすまないことが分かっていた。もっと激しい何かが待ち伏せしているように感じられた。何かとんでもない事が起こるような予感がしていたのだった。

フッドはグループの仲間に連絡もせず、いきなりスピードを上げた。彼の上昇していく姿は、敵のフライト・グリッド・スキャナー上で誘いを掛けているかのように反応していた。ハーメスとマニが後に続いた。4機目のコブラ「アセンション（Ascension）」は編隊を解いて直線飛行を続けた。

これが敵の何台かを挑発した。上下に別れて襲ってくる中、シースゼ援護隊はありったけの火力をもって突っ込んでいくと、クラスタ爆弾の炸裂のように四方八方に散らばった。フッドはどう戦っていいのか分からなくなっていた。

彼、ハーメス、マニ3人合わせて20機はいるかと思われる敵と交戦していたのだった。ハーメスは2機を相手に戦っていた。マニはそれを助けようと降下したが、敵の集中砲火に手も足も出ないまま、ハーメスが撃墜されるのを見ているしかなかった。今度はマニが狙われる番だった。フッドは、速度を殺してハーメスの残骸に向けてターンすると、マニを助けようと敵のまっただ中に降下した。マニがフッドのバックアップに喜んだその瞬間、敵の血祭にあげられてしまった。爆発したコブラの破片がフッドのシールドを叩いた。フッドは今度は自分が狙われる番だと思った。シースゼ支援部隊は自分たちの攻防に手をやいているようで、とても助けは望めなかった。

1台のファー・デ・ランス（Fer de lance）らしき宇宙船がフッドの鼻先を横切った。すぐ目の前には敵機4機が彼を狙っていた。起死回生のチャンスを祈って、クレートの1台に狙いを定めた。通信機からはレーザー砲がクレートを叩く音が聞こえてきたが、クレートはそれをうまくかわしたようだった。そこに別のコブラが突然割り込んできた。敵の攻撃がフッドのシールドを今にも吹き飛ばしそうだった。視界をさえぎっていたコブラが去ると、そこには4機のクレートの残骸だけ

が残っていた。

「びっくりしたかい。」

目の前を通過して行ったコブラから声が聞こえてきた。その声はワーニスだった。ワーニスが助けに来てくれたのだった。

「仲間を助けに行くぜ。」

フッドはその言葉を聞くと、コブラの向きを変えた。

もしワーニスがそう言うのなら、彼も行動を共にするつもりだった。フッドがワーニスに話しかけようとした時、先程のファー・デ・ランスがふたりの近くを通り過ぎた。

どうも怪しかった。フッドはファー・デ・ランスの船体に偽の外装を施してあるのを発見した。その本当の姿は、敵の主要戦闘艇エクセルシア・マーク４であるのは間違いなかった。汗がいっぺんに冷たくなるのを感じた。インターセラー・サンクションのマークがちらっと見えたような気がしていた。

「ワーニス、どうもあのファー・デ・ランスは怪しい。あれはエクセルシア・マーク４に違いない。後ろに気をつけろ。」

フッドはワーニスに襲いかかろうとしていたクレートを撃墜した。２人はすでに戦闘のまっただ中にいたのだ。シースゼ支援部隊とテンプラーの戦いはもう始まっていた。ミサイルやレーザーが飛び交うこの中のどこかに愛するメリディアンがいると考えると、彼は背筋が凍りつくようだった。

ワーニスはファー・デ・ランスに化けたエクセルシアに手を焼いていた。彼は戦域の下方、惑星マルシアに向けて飛んだ。フッドも向きを変え、その後を追った。その時、スクリーンにメッセージが浮び上がった。

「ドリンク＆リベンジ」

その直後に、また別のコブラが上空からフッドめがけて急降下してきた。突然の奇襲にフッドは応戦する間もなかった。ギズバーンはテンプラー軍に所属していたのだ。もし、今度の戦いに個人的な感情を移入する必要があるとしたら、あの時ギズバーンに痛めつけられたお返しをする絶好のチャンスだった。

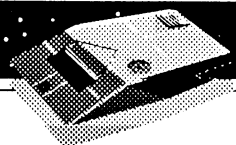
誰でもIRコードを使えばパイロットの名を調べることができるので、ギズバーンがフッドを見付け出すのは難しいことではなかった。逆上した目でスキャナーを眺め、フッドを追いかけているギズバーンの姿が目に浮かんだ。死の笑みを浮かべ、破壊を楽しんでいるのである。その前ぶれに違いなかった。フッドはそこから逃れようと、コブラを旋回させた。

ギズバーンは、直線上30:80の位置にいた。ところがギズバーンの射程距離から逃げたおかげで、ワーニスからずいぶんと距離が離れてしまった。片手を使ってワーニスの位置を確認すると、メリディアンが無事エクセルシアを撃墜したことを祈りながら、「ニュー・バニレンズ」チャンネルに極秘連絡を取った。同時にギズバーンを横切って飛ぶと、コブラを上空でバンクさせた。ギズバーンに無線連絡をしてみた。TRDからの返答が入った。ギズバーンの叫び声がした。

「これを復讐と言うんだよ、オカマ野郎！」

ふたりはお互いに螺旋を描いて飛行すると、いきなり旋回し、少しでも優位な立場に立とうとしていた。ギズバーンがミサイルを発射した。フッドはあまりに近い位置にいたので反応をためらったが、それでもECM（対ミサイル・システム）を作動させた。

「その心掛けに乾杯してやるぜ。」

ギズバーンの気違いじみた声が返ってきた。激しい攻防戦の中、フッドはギズバーンの正確なレーザー攻撃をリアシールドに何発かくらった。まるで２匹の蛇が絡み合うように、２人は渦を巻きながら戦っていた。一方が攻撃すれば、他方が旋回して逃げる。しかし、だんだんとフッドの情勢は悪くなっていった。ギズバーンがじりじりと優位に立ち必殺のレーザー砲でフッドを焼け焦げにしようとしていた。フッドはスピードを緩めて、ギズバーンが次に通ると予想される軌道上に先回

回りした。そしてレーザーを撃ちながら、ありったけのパワーで加速した。うまくいった。フッドのレーザー攻撃は敵のリアシールドを叩き、かなりエネルギーを消耗させるのに成功した。全力を絞ってギズバーンの後方に喰いついて離れなかった。フッドのシールドの流れが、ギズバーンのコブラのシールドと干渉し、そのエネルギーを消耗させていった。その姿は、船体から妖気が漂っているかのようであった。

「地獄へ墜ちな！ギズバーン。」

フッドの１打が、シールドを失ったギズバーンのコブラを貫通した。フッドは素早い動作で上昇、離脱した。

フッドはワーニスの事が心配でたまらなかった。あとになって思い出してみれば、ギズバーンはただのおとりでしかなかったのだ。ワーニスが無事で、まだこのエリアで戦っていることを祈りながら、フッドはマルシアに向けて突進した。専用チャンネルでワーニスを呼びだし、現在の状況がどうなっているのか簡単に説明するようにたのんだ。

「リフ、やばい状態なんだ。」

ワーニスがこう返答してきた。

「待っててくれ、ワーニス、今そこに行く。敵のやつをうまく誘導しておいてくれ。」

フッドは中距離の位置にいる２機の敵をフライト・グリッド・スキャナーで見つけると、全速でそこに急行した。敵のエクセルシアを射程距離に捕えると、ワーニスが少しでも逃げる時間をかせいでくれればと思いながら、レーザーを発射した。

「リフ、助かったぜ。借りが１つできたな。」

その言葉を最後にワーニスのコブラはスキャナーから消えた。

別のエクセルシアが、ハイパワーのレーザー砲でワーニスを葬ってしまったのだ。漆黒の惑星の中に、小さな明かりがひとつ浮かび上がった。

「うそだろ。ワーニス、脱出カプセルはどこなんだ！」

ほんの数秒の出来事が、一生の時間くらい長く感じられた。

フッドは、あの１撃を喰らっては、カプセルで脱出する時間などなかったことを知っていた。信じたくなかった。友が死んでしまった。自分の見ていないところで、ワーニスは殺されてしまったのだ。助けることもできなかった。一緒に戦い、共にエリートを目指そうという誓いはどうなってしまったんだ。こんなことがあっていいはずがない。

フッドは両手で髪の毛をもみくしゃにした。その時、マンバが上空から襲ってきた。防衛本能による反応が、カサロス号を敵に向かわせた。フッドは、押し寄せる憎しみをレーザーに込めて敵を撃墜した。そして、フライト・グリッド・スキャナーを凝視し、ワーニスを殺した憎きエクセルシアが姿を現わすのを待った。

310:120の方向に奴はいた。まるで惑星マルシアの斑点のように見えた。フッドは減速すると、照準を合わせようとしたが、横から邪魔が入って思うようにいかなかった。別の敵が上空の戦闘エリアから金切り声を上げて降下してきた、クレートであった。フッドはこの敵と応戦するために向きを変えている間に、憎きエクセルシアを見失ってしまった。それは、旋回するとあわててフッドの射程距離から逃げ出していったのだった。このクレートには腕のいいパイロットが乗っているようだった。フッドは真剣に警戒に入った。感傷にひたっている余裕などなく、ただ自分の反射神経に頼り、スピードと機動性をフルに生かしてなんとかこのピンチを切り抜ける必要があった。

カサロス号の性能を最大限に引き出して、フッドはクレートの船体上部に１発、さらにとどめの１発を放った。我に返ると、通信機とリンク・データを使って自分の周りの状況を１つ残らず入手しようと努めた。フォース中佐は戦死していた。ギャルコープ軍もテンプラー軍も互角の勝負を続けていた。技と技が競い合い、どちらが勝つということもなくただ戦闘機の数が減って行くだけだった。

フッドはメリディアンのコブラ「ニュー・バニレンズ・ランド」号を懸命に探した。彼女は戦場の真っただ中で、３機の

敵を相手に四苦八苦しているようだった。フッドはキャニスターや残骸が浮遊する中を、一目散にメリディアンのもとへ急いだ。彼をぞっとさせたのは、IDスキャナーによれば、メリディアンと交戦中の敵の中に例のエクセルシアがいることが分かったからである。

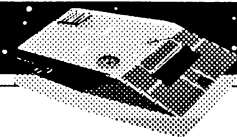
敵のアスプがフッドのコースに割り込みを掛けてきた。相手にしている時間などなかったが、こいつから逃げ切ることは無理だろうとフッドは諦めた。無我夢中になってコブラを無理に旋回させると、敵を射程距離に収めることができた。同時に、メリディアンとファー・デ・ランスがどんどん遠ざかっていくのを、いらいらしながら目の端で追いかけていた。戦闘ゾーンがだんだんとマルシアの軌道上へと降下していった。疲労し、狂乱した状態で、フッドはアスプとの激しい接近戦を行った。

こんなやつと遊んでいる時間はなかった。ところが敵はなかなか手ごわく、やっとのことで撃墜した時には、フッドのシールドもぼろぼろになっていた。傷ついたシールドのまま、フッドはメリディアンとエクセルシアの後を、敵の攻撃をかわしながら必死になって追いかけた。ひどい打撃をうけないように、とずっと祈っていた。

敵機とカーゴ・キャニスターが浮遊する中で、フッドはもう1度メリディアンの船を見付ける事ができた。ギャルコープとテンプラーの戦いは、マルシアの上層大気圏に今にも触れそうなくらい高度を下げていた。これは危険極まる状況だった。メリディアンに向かって急降下しながら、フッドはエクセルシアに照準を合わせ始めた。エクセルシアはメリディアンを集中攻撃しようとしていたのだった。彼女はすぐ近くを通り過ぎた敵のクレートを叩いた。彼女の強力なミリタリー・レーザーは敵の傷ついたシールドを、いとも簡単に貫通した。

「メリディアン、ファー・デ・ランスに注意するんだ！」

フッドはあわててこう警告した。

フッドは例のファー・デ・ランスがメリディアンを仕留める絶好の位置にいるのを知っていた。敵を射程距離内に持って

いくと、休む間もなくレーザー砲を嵐のように浴びせた。カーゴ・キャニスターが２個、両側からフッドの軌道を横切って流れてきた。無謀にも、フッドは90度コブラを寝かせると、その間のわずかなスペースを高速で通過した。もし、激突していたらシールドが耐えられるかどうかは疑問だった。

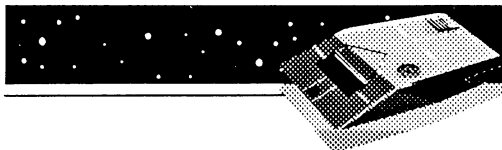
「後ろにサイドワインダーがついてるわよ。」

通信機からメリディアンの声がした。フッドは心臓が破裂しそうで、さらに緊張のあまり涙が出そうになっていることに気がついた。歯をくいしばって、エクセルシアを見逃さないようにした。そいつはスピードをあげると、メリディアンがフッドに向かって飛んでいく、すぐ後ろにぴったりとつけていた。

メリディアンのコブラがまだシールドを維持するエネルギーを持っているようにフッドは祈っていた。フッドが攻撃する前に、エクセルシアは間違いなくメリディアンに向かって集中砲火を浴びせるはずであった。

敵はフッドの考えを知っているかのように上昇すると、フッドの射程距離を外れ、メリディアンを追って、コースを変えた。スピードを調節し、フッドはエクセルシアをほんの一瞬だけ視界に捉えると、照準を正確に合わせて、レーザーを放った。これで十分であった。エクセルシアは部品となって飛び散り、艦橋は暗く寒い宇宙空間にむけてぱっくりと口を開いた。

フッドがほっと一息ついていると、フライト・グリット・スキャナーに動かない輝点を見付けた。それは漂流物の陰からメリディアンを待ち伏せしている敵の姿であった。メリディアンは敵の挟撃に合い、左にいるサイドワインダーを相手にしている隙に、フッドの見ている前で撃墜されてしまった。フッドは彼女のコブラの輝点がレーダーから消えるのを、どうすることもできないまま見つめていた。エクセルシアを撃墜してつい気がゆるんだ隙に、目の前でメリディアンを失なってしまったのだった。

今度ばかりは、フッドの涙と苦しみは止む事がなかった。それは万力のように彼の首を締め上げた。

彼女からの通信は入ってこなかった。操縦桿を握りながら、体が麻痺して動けなかった。惑星マルシアがメイン・スキャナー・スクリーンに映っていた。今、古代の死の女神が魂を１つ取りにやってきたのだろう。時折、宇宙船の残骸や貨物の一部が暗い大陸めがけて落ちて行くのが見えた。大気との摩擦でぼうっと赤い火を発していた。何だか自分のいる世界の出来事とは思えなかった。まるで別の世界に飛び込んでしまったようだった。フッドは止ったままのコブラの艦橋で、マルシアの赤い陰を浴びながらシートの上で背中を丸めていた。通信機からの会話など耳に入らなかった。無関心と空虚さが彼を襲っていた。

心が空っぽになったフッドの耳にも、やがてギャルコープ軍の勝利の歓声が届いた。ついにテンプラー軍は逃げ出したのであった。

ところが、喜びも束の間、周りを見回した兵士たちは騒然となった。歓喜と疲労の入り交じった声が急に静かになると、後にはまた静寂だけが残った。生き残ったわずかな支援部隊は、自分たちの周りに墓場がどこまでも続いていることに気がついた。それはリサーチ・ステーションMT３の巨大な残骸から始まって、まるで迷路のように無雑作に散らばる戦闘艇の破片を通り、最後に小型の渦巻星雲マルシアの軌道上で溢れる瓦礫へと通じていた。

そんな小宇宙には、自分たちはふさわしくない存在だと彼らは感じていた。新しい天体の渦の中に浮かぶ神々の神殿が、権力の座をまもるためにの激しい戦いで誕生したのだった。

アラザエスOSAを始め、マルシアのローカル・オーソリィティ、難を逃れたマルシアの宇宙ステーションからは、状況を把握したいがために質問やリクエストが洪水のように殺到し、誰かがそれに答えるのが聞こえた。

第12章

「予想、統計なんか信じちゃだめよ。そんなものにいつまでも縛られてると、肩が重くて歩けやしないでしょ。
私たちは自分の希望にかけましょうよ。自分を信じてね。」

タウリザ・メリディアン・ランダーストーン(Tahrissa Meridian Laundrestoarn)の言葉、銀河標準時320、
惑星レイブの1号宇宙ステーションにて。

テンプラー軍との激しい戦いに生き残った支援部隊の17機はアラザエスの第2宇宙ステーションの第3ドックに息たえだえに帰還した。第3ドックは大急ぎで場所を開け、英雄たちを迎え入れようとして　いた。

マルシアからの帰り道を妨害しようとする者は誰ひとりとしていなかった。海賊船もトレーダー船もみんなこの17機がどんな偉業を成し遂げてきたのかを知っていたからだった。どの無線チャンネルも大勝利のニュースで持ちきりだった。損失は大きかったが、決定的な勝利であった。これでテンプラーズの脅威が去ったわけではない。しかし、今後の戦いを優位に導くきっかけをつくったことは間違いないのである。そういった意味では、テンプラーズとギャルコープの戦いの歴史の中に新たな流れを作り出したものとして特に注目すべき偉業と言ってもいいだろう。

フッドはスペース・スキップ航法の影響で体が麻痺していた。新たな生存者に関するニュースがあるかもしれないというほんのわずかな希望を持って、ていねいに通信チャンネルを次々に探っていた。ギャルコープ海軍の戦艦が今ごろになってアラザエスに到着したが、戦いのにおいはもうどこにも残っていなかった。

フッドが特別チャンネルで流したエクセルシアに関するコメントはすぐに取り上げられ、スペーサーから宇宙ステーションへと野火のように広まっていた。それが、今ではトレーダーによって近くのシステムへとどんどん伝えられていった。メイン・スキャナー・スクリーンに宇宙ステーションの入り口が大きく映し出されると、カサロス号の自動ドッキング装置が作動して、機をステーションの自転に合わせながら、トンネルに向けて進んでいった。この後には、事後報告に延々と時間

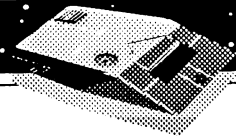
を費やさなくてはいけないのかと考えただけで、暗い気持ちになった。フッドはコブラと共に逃げ出してしまわないように、拳をぎゅっと握りしめた。そうしなれけばこのまま宇宙ステーションを離れて、太陽に向かって飛行し、エネルギーをリチャージするとどこか全く別の宇宙に逃げ込んでしまいそうであった。シートに深く座り直した時には、もう問題は彼の手を離れてしまっていた。このシートに座っていても、いつもの安心感は微塵も感じられなかった。もう後退することも誰かを頼ることもできないのだ。目の前のドックでは、ギャルコープのお偉いさん方が寄り集ってフッドのことを待ち構えていた。もう逃げられない、追い詰められたな。フッドはそう感じた。彼らはフッドの悲しみに同情する優しい心など持ちあわせていなかった。フッドが提供する、重要なインフォメーションだけが彼らの興味の対象だった。

フッドの思っていた通りだった。ギャルコープの車が彼を拾うと、見たことのないような数の群衆の前を、ドック入り口のトランスロケーターまで送られた。そこからは貸し切りのエレベーターに乗せられると、ギャラクティック・ネイビーの基地に誰にも見られないように連れていかれた。そこにも、ドアいっぱいに描かれたRAのシンボルが燃えるように輝いていた。レイブで初めてパイロット・ライセンスの登録をした時の興奮のフラッシュバックと、今のフッドが感じる緊張と尽力とが混じり合っていた。ドアが開くと、彼はうろたえて、思考が流されてしまった。フッドはポケットの中のGCIDカードを手探りで探した。これがなければ登録はできないのだ。それは過去の幻想だ。フッドは気を静める必要があった。はやくこの幻想から逃れたいと思った。無理だった。意識がもうろうとしてきた。フッドは、自分の意識がなくなるのではないかと思った。よろよろと歩いていると、手を差し伸べられた。

「だいじょうぶです。座って、何か飲めばすぐによくなります。」

彼は誰にということもなくこう言った。

「グルーニューロン・ブースターを持ってきてくれ。急げ。」

という声がするのを聞くと、左にいた誰かが急いで部屋を飛び出した。

フッドの目の前ではレセプションが催されていた。そこで腰を降ろしている連中は、生き残った同志たちに違いないだろうと彼は考えた。しかし、フッドはその場に連れていかれずに、部屋の横の廊下に連れ出された。

「すぐにバイオ・ブースターがくるからな。1発で目が覚めるさ。」

声がこう言った。

フッドは力なくうなずいた。ぼんやりした意識の中で、誰かに励まされるのを聞いたような気がした。自分を助けてくれるのだろう。子供に戻って、彼らを信じて身をまかせてしまえば楽になる。フッドはそんな心と戦った。ショックを与えて現実に戻ろうとした。

「戦域からステーションに向かってくるカプセルを発見しました。」

フッドはその声を耳にすると、だんだんとその言葉の意味を理解していった。

フッドに必要なのはパワーだった。彼に付き添って廊下を歩いてきた軍医のひとりがロビーに走って帰った。フッドを取り押えているのはこれで3名だけになった。彼は顔を上げ、はっきりとした視線を取り戻すと、突然3人の腕を振りほどいて後ろ向きに飛び跳ねた。軍医ら3人は、驚きのあまり後ずさりしてしまった。

フッドはほとんどバランスを失なっていた。つまづいて転びそうになるのを何とか持ちこたえると、さきほどの軍医のあとを追いかけた。うまく逃げ出したというよりは、勢いにまかせて飛び出した形になった。

「おかしくなったぞ。捕まえるんだ！」

「やつを落ち着かせるんだ。誰か、急いで鎮静剤を持ってきてくれ！」

フッドは走った。軍医が通り過ぎたドアは今にも閉じようとしていた。フッドはそれに向かって身を投げた。その自動ドアは、一瞬どうしようかと迷っているように見えたが、結局もう1度開くことなくフッドは無事に通り過ぎた。今度はトランスロケーターのドアが閉りかかっていた。フッドは、もう1度勢いよく飛び込むと、中にいた4人と激しくぶつかりあった。

「すいません。どうしても下に急がなくてはならないもんで。本当に申し訳ありません。」

落ち着き払った顔、心配そうな顔、怒った顔、驚いた顔の４人が一斉にフッドを見つめた。

「大丈夫だよ。」

先程の医師がこう言った。そのユニフォームには海軍士官の徽章が輝いていた。

ドックでは車が待機していた。誰もが押し黙ったままであった。フッドを含む５名は、急いでそれに乗り込んだ。再び沈黙の時が流れた。車に乗っている間に、フッドはこの４人を観察することができた。トランスロケーターで一緒になった２人は、ギャラクティィック・ネイビーのクラレット（濃い紫がかった赤）とシルバーの２トーンカラーのユニフォームを着用していた。後の２人は、軍医だった。全員がバース３：40でクルマから降りた。そこでは警察の特別隊が、ドックの壁に向かって、半円を築いて、カプセルがいつ到着してもいいように待機していた。フッドは、バース・マトリックス・スクリーンでカプセルが追跡、収容される様子を見ながら立ちすくんでいた。カプセルからは何の応答もなかったが、それはコブラに搭載されるゼースラン製（Zeeslan）のファーストジェット（FastJet）LSC７型であることが確認されていた。

「来たぞ！」

軍医のひとりが叫ぶと、クルマの中から緊急医療器具が取り出された。

フッドは胸が詰って息もできないまま、カプセルが収容されるのを見ていた。トンネルからドックに進入してきたカプセルは、宇宙ステーションの自動誘導装置によってみんなの待機するバースへと運ばれた。カプセル専門の医療チームのクルマも到着した。海軍士官と宇宙ステーション所属のチームとの間で、声を殺しながらもきっぱりとした口調で何か会話が交わされているようだった。

コンピュータがドッキングを正確に行なった。フッドは神に祈った。いや神にすがりついた。カプセルに乗っているのはメリディアンであると信じたかった。そうでなければ、自分が生きている意味がなくなってしまいそうだった。

「カプセルに損傷が見られます。」
海軍士官が言った。
「そんなことはどうだっていいんだ！」
フッドは大声を上げてしまった。あわてて両手を上に挙げて、邪魔をする意志はないという風なポーズをした。
とりあえず簡易検査が行なわれた。まず外側が調べられ、次にカプセルが開けられた。
「何てことだ。カプセルの中で火災が起きたらしい！」
軍医はこう叫んだ。あわてて検査の手を止めると、真っ黒に焼けた入り口からカプセルの中の暗闇にあわてて身をすべらせていった。
フッドも現場に駆け寄りたかった。しかし、つい先程ルール違反の行動を取った後だけに、警察も今度は警告ではすませないだろう。
「負傷者を１名発見。仮死状態だが、生きてるぞ！」
カプセルに入っていった軍医が中からこう叫んだ。
「急げ！」
海軍士官がこう指示すると、待機中のメディカル・チームが救助に向かった。
「火傷班はスタンバイ。タンカに寝かせて、カプセルから運び出せ。」
ベッドの覆いや、その周囲の装置の隙間から、フッドはブルーの宇宙スーツ、谷間に輝く星を型取った緑の徽章、スペーサーに流行りのボブ・カットを見つけた。嬉しさで笑おうとしても気が抜けてしまった。フッドはがくんと膝を折ると、目の前が真っ暗になって、全身の力がぬけた。

第13章

「エリート・パイロット、それはお金を積んでも決して手にすることのできない、この宇宙で最高の名誉である。」

メリディアンの火傷は心配するほどひどいものではなかった。一方、彼女の乗ってきたカプセルは手の施しようがないほど傷ついていた。フッドが医療ブロックでメリディアンの経過を案じていると、みんな口をそろえてあんな状態の中で、彼女がよくひとりで無事に帰ってこれたものだと感心していた。

「可能性は作り出すものですからね。」

フッドがひとりの医師にこう言った。ところが、医師はその言葉をただの夢物語としかとらえてないようなまなざしでフッドを見返した。

「お前らにわかってたまるか。」

医師が遠ざかって行くのを見ながら、フッドは笑いながらこう言った。

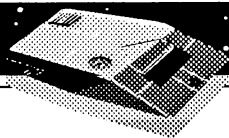
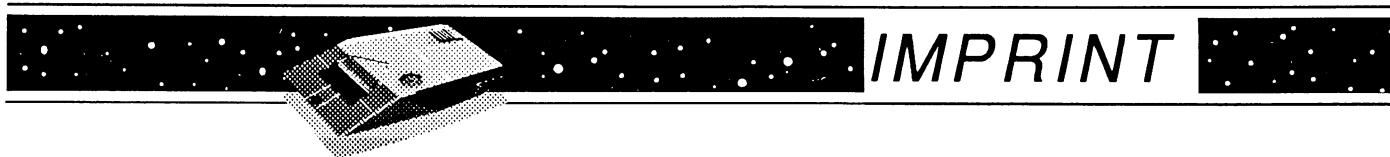
メリディアンが、負傷した腕の治療を終えて医療センターから元気な姿で現われると、フッドはマルシア戦の途中で彼女がエリート・パイロットに昇格したことを伝えた。海軍は彼女の栄誉を称えて、特別な授与式を催すつもりであった。

フッドは彼女を抱きしめた。それは長い長い時間のように思えた。

「君を失ないかけたからじゃない。前からずっと大切に思ってたんだ。」

「ちょっと待って。」

メリディアンはいやがるような振りを見せながら、こう言った。彼女は嬉しかった。

エリート・パイロットの授賞式には、上院議員を始め、OSA、ギャルコープ、ギャラクティック・ネイビーのトップも参列した。その席でメリディアンは、フッドを参列者から連れ出すと、会場となった海軍第1会議室の隅に引っ張って行った。彼らのすぐそばにはRAシンボルが掲げられていた。

「正式な登録を済ませるには、レイブまで戻らなくてはいけないのよ。でも、この私がエリートなんて信じられる？」
メリディアンのグレーの瞳が嬉しそうに輝いた。
「僕にはわかってたよ。君ならすぐにエリート・パイロットになれると思ってた。アラザエスは当分このニュースで大騒ぎだろう。」
フッドはこう言った。
「ところでね、特別任務を言い渡されたのよ。」
メリディアンは真剣な顔つきに戻って、そう言った。
「第３世代の船を使っての特別任務なの。フル・ジャンプ航法を装備した、フル装備のコンストリクター・マーク２（Constrictor Mk.II）で再訓練を受けることになったのよ。」
フッドは何だか１人で取り残されたような気がした。
「そいつはおめでとう。」
彼はそう言うのがやっとだった。
メリディアンは笑顔を浮かべると、フッドの手をとってこう言った。
「この任務には副操縦士が必要だって言っておいたのよ。」
「愛してるよ、君をはなしたくない、そばにいて欲しいんだ。でも、メリディアン・・・。」
メリディアンは人差し指を立てると、そっとフッドのくちびるを抑えた。
「あなたの気持ちはわかっているわ。今度は私の話も聞いて、リフ。１か月の期間をあげるわ。まあ、あなたなら１週間もあれば十分でしょうけれど。あなたは可能性を作り出したわ。今度はそれを現実のものにする番よ。」
フッドはまるで信じられないといった顔で、くちびるを少し緩ませた。

「副操縦士をひと月も待ってるつもりかい。」
「間違えないでね。私が待っているのはエリートの副操縦士よ。エリートのカップルなんて素敵でしょ。」